EL GRAN LIBRO DE

TRUCOS



2

Códigos secretos
Guías rápidas
Patas arriba

LOS MEJORES TRUCOS Y SOLUCIONES DE:

TOMB RAIDER 2
DARK EARTH - RIVEN
THE LAST EXPRESS

Incluye trucos para más de 30 juegos

Edita:
Hobby Press, S. A.



Redacción:
Pedro José Rodríguez, Anselmo Trejo,
Sol Tomás López, Juan Antonio Pascual.
Edición y diseño:
Equipo Micromanía
Imprime: **Pentacrom,S.L.**
Depósito Legal: **M-15.436-1985**

Ya tienes entre tus manos el segundo ejemplar del Gran Libro de Trucos que desde el mes pasado os ofrecemos conjuntamente con vuestra revista favorita. Este mes, la oferta no podía ser más jugosa, pues además de los trucos de siempre, con sus passwords, códigos, ficheros modificados hexadecimalmente y combinaciones de teclas, especiales para esos juegos que se os resisten, ese enemigo que siempre acaba con vosotros, o esa fase que es imposible de superar, incluimos una Guía Especial para un juego de rabiosa actualidad, y que tanto éxito ha cosechado entre los jugones del país, como es «Tomb Raider 2», en el que nuestra querida Lara Croft se enfrenta a un nuevo enigma arqueológico donde el objetivo final es una ancestral daga, que data de los tiempos de la China medieval, y que se le atribuye la propiedad mágica de convertir en dragón a todo aquel que se la clava en el corazón. Paso a paso y con consejos puntuales, podréis avanzar por los niveles, sin

excesiva dificultad, y sabiendo la ubicación de los objetos, los interruptores y de los objetos vitales. Y por si eso fuera poco, tres Patas Arriba de los juegos «Dark Earth», una aventura inspirada en títulos míticos como «Alone in the Dark» o «Ecstatica» y que nos mete en la piel de un aguerrido luchador al que le han echado una maldición que lo ha convertido en poco menos que un monstruo y debe encontrar el remedio; «Riven», la esperada continuación de «Myst», cuyos escenarios y argumento son de lo mejorcito que hemos visto en mucho tiempo, en el terreno de las aventuras; y «The Last Express», un intrigante título cuyo argumento muchos dudarían si está o no inspirado en una novela de Agatha Christie y que nos introduce en la piel de un periodista que, tras quedar con su amigo en el Orient Express, se encuentra con que está muerto y él es el principal sospechoso, teniendo que encontrar al asesino, eludiendo a la vez a la policía. Y nada más por este mes. Desde aquí, os emplazamos para la siguiente entrega de esta colección.

TOMB RAIDER 2

El legado de Xian

Una antigua leyenda habla de la existencia de una mítica daga que perteneció a uno de los emperadores chinos y cayó en las manos de los monjes guerreros del Tíbet durante una de las batallas terribles que sostuvieron contra las tropas imperiales. Desde entonces la daga de Xian ha descansado en el interior de la Gran Muralla, pero varios aventureros, entre los que se encuentra nuestra conocida Lara Croft, se han lanzado recientemente a su búsqueda pues han descubierto que la leyenda promete grandes poderes inimaginables a aquel que pueda tener el coraje de clavársela directamente en el corazón.

Antes de empezar

La nueva aventura de Lara es lo suficientemente larga y compleja como para desbordar completamente el espacio del que disponemos en estas páginas. 16 largos niveles (18 si contamos la batalla final y la inesperada conclusión) con un elevado nivel de dificultad desde prácticamente el principio aguardan a los aventureros que quieran guiar a nuestra heroína en su búsqueda de la daga de Xian, y por tanto antes de empezar tenemos que hacer algunas aclaraciones.

No vamos a mencionar enemigos, armas, objetos y municiones más allá de lo estrictamente necesario. Damos por supuesto que elimináis todos los enemigos que vayáis encontrando y que recogéis los objetos que abandonan al morir.

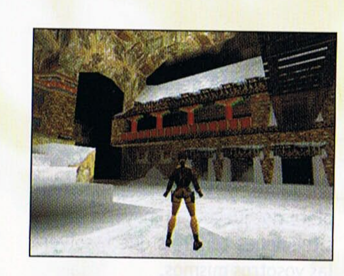
Cada nivel contiene tres "secretos", tres pequeños dragones ocultos, que no son necesarios para completar el nivel y que sólo sirven como satisfacción personal para el jugador. En la mayoría de los casos sólamente citaremos de forma escueta el punto en el que pueden encontrarse, sin explicar cómo llegar hasta ellos.

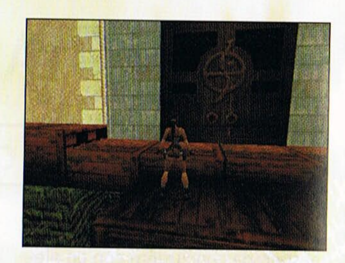
Aunque en los cuatro primeros niveles hagamos una explicación con cierto detalle para iniciar a los jugadores en la dinámica del programa, a partir del quinto nos limitaremos a citar sólamente los puntos fundamentales o más complicados. Esta guía no pretende, por tanto, servir de solución completa del juego y la mayoría de las situaciones tendréis que resolverlas vosotros mismos.

NIVEL 1: The Great Wall

Tu primer objetivo consiste en alcanzar la construcción que puede observarse en lo más alto de la ladera. Entra en la zona inundada de agua, gira hacia la izquierda y sube a una roca que te pondrá en el camino correcto sabiendo que en un punto intermedio de la ascensión podrás encontrar el dragón de piedra. La única forma de alcanzar la construcción es por el lado izquierdo, lo que en determinado momento te obligará a dar un buen salto sobre el abismo.

Una vez arriba, lánzate al agua por la abertura cubierta por una rejilla y abre la puerta de la sala con el interruptor de la plataforma elevada. Camina hacia el terraplén, déjate caer por la ladera hasta el pozo y bucea hasta encontrar una llave en un túnel. Regresa a lo alto de la muralla cruzando las colinas cubiertas de musgo y abre la próxima puerta con la llave.





Una vez dentro de la casa, trepa por la escalerilla y encontrarás una nueva llave que abre la otra puerta cerrada. Tira hacia atrás del bloque que cierra la próxima puerta hasta alcanzar una rampa que termina en una especie de piscina. No la cruces bajo ningún concepto porque la piscina está protegida por una trampa de dardos, así que una vez en el agua gira hacia la izquierda, salta hasta la cornisa, arrástrate por ella hasta el extremo opuesto, déjate caer al agua y bucea con mucho cuidado hasta poder alcanzar la salida.

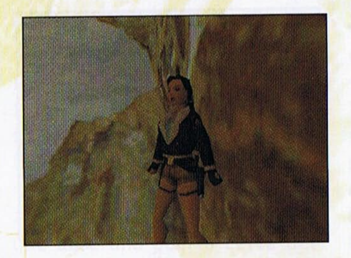
Las salas que debes recorrer a continuación están llenas de suelos que se desmoronan, bajo los cuales se ocultan pozos cubiertos de lanzas, paredes móviles cargadas de cuchillas y otras lindezas por el estilo. Los pasos que debes dar deben ser rápidos y precisos ya que casi siempre el tiempo está muy justo y cualquier movimiento en falso puede ser mortal. Cruza el pasillo, atraviesa una puerta que se cerrará detrás de ti, corre hasta la salida derecha evitando dos grandes rocas rodantes y escapa rápidamente de la sala antes de que las paredes te aplasten. Luego cruza un nuevo pasillo saltando sobre las cuchillas colocadas en las paredes y tendrás el tiempo justo para conseguir el dragón de jade. Si consigues pisar la última baldosa del pasillo llegarás a una nueva zona en la que, después de haber dejado atrás otras dos grandes rocas rodantes, podrás respirar por fin tranquilo.

Para conseguir el tercer dragón tendrás que recorrer un túnel al que se accede desde el borde del precipicio saltando sobre unas rocas de color algo más oscuro que el resto situadas en el extremo derecho. Colócate bajo la manilla de la cuerda, salta y úsala para deslizarte hasta el extremo opuesto donde

se encuentra la puerta que señala el final del nivel.

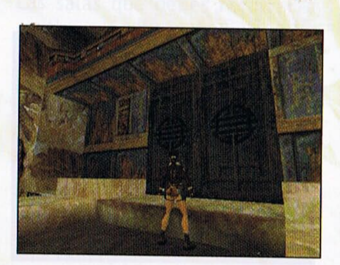
NIVEL 2: Venice

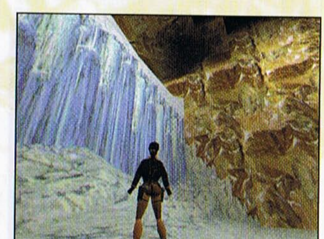
Camina hacia el patio y acaba con el pistolero que te disparará desde un balcón superior para que suelte una llave que de momento no puedes coger. Estás en un canal con puertas cerradas en ambos lados. Tírate al agua, nada por debajo de la puerta de la fachada opuesta y alcanza lo que resulta ser el embarcadero de una lancha. Activa el interruptor para abrir cierta puerta y entra en la cabaña de la orilla inicial. Sube por varias escalerillas usando los interruptores adecuados, destruye los cristales de dos ventanas y utiliza un toldo rojo para alcanzar el balcón donde se encuentra el pistolero que mataste al principio del nivel junto a la llave. Desde el pasillo situado entre las dos ventanas alcanzarás una galería acristalada en la que hay un nuevo interruptor que abre una puerta en una de las paredes exteriores. Desde la ventana de la sala contigua y con la ayuda de varios toldos podrás alcanzar la puerta que se acaba de abrir y activar un nuevo interruptor. Nada por debajo de la puerta del embarcadero y utiliza la llave para abrir dicha puerta. Elimina un nuevo enemigo en la orilla opuesta, sube a la lancha y abandona el lugar cruzando la puerta recién abierta. Nada más sumergirte en la oscuridad, detén la lancha y recorre andando un túnel a la derecha donde se encuentra el dragón de piedra. Regresa a la lancha, conduce a través del túnel y gira a la derecha sobre una pequeña catarata hasta alcanzar una gran sala en cuyo fondo podrás encontrar el dragón dorado. Localiza en una sala llena de columnas una plataforma con una ventana y deja la lancha en el pequeño túnel contiguo fácilmente reconocible por la presencia de un





interruptor bajo el agua en la pared izquierda. Activa el interruptor de la sala situada detrás de la ventana y cuando regreses a la plataforma descubrirás que se ha cerrado una puerta que te impide aparentemente alcanzar la lancha. Pero si ahora subes por la escalerilla verás que el agua ha subido de nivel y que la lancha está lista para ser utilizada, así que tírate al agua, activa el interruptor sumergido, regresa a la lancha y atraviesa el túnel para salir de nuevo al exterior. Conduce por la izquierda y detén la lancha en el embarcadero donde encontrarás tres góndolas. Una vez en tierra, trepa por las cajas, salta hacia el toldo rojo y desde allí alcanza el pequeño puente desde donde podrás ver una segunda lancha idéntica a la primera. Dirígete al patio cercano y abre la puerta con la llave en poder de un enemigo, déjate caer por el agujero del suelo y activa el interruptor que eleva una reja de hierro. Regresa a la lancha, toma velocidad para arremeter contra las tres góndolas y acércate a la otra lancha. El estrecho túnel que conduce a la puerta del fondo está cubierto de minas y para destruirlas tendrás que sacrificar una de las lanchas, así que retrocede un poco, coge velocidad hacia las minas y arrójate de la lancha en el momento justo. A los mandos de la otra lancha da media vuelta, localiza un montón de ropa tendida, cruza un estrecho canal a la izquierda, gira a la derecha, destruye unas góndolas y aparca la lancha junto a una puerta detrás de la cual encontrarás un nuevo interruptor. Coge el dragón de jade en la habitación con ventanales, localiza la puerta que fue abierta por el último interruptor y coge una llave bajo el agua. Sube por las escalerillas hasta el agujero del techo, activa un interruptor para abrir la puerta, mata un enemigo





situado en la planta baja aprovechando el agujero situado entre la puerta y la pared y regresa a la lancha. Vuelve al lugar donde estaba aparcada la segunda lancha, abre la puerta y usa el interruptor situado junto a la ventana.

Regresa al lugar donde encontraste la última llave, pasa por debajo de un puente y gira hacia la izquierda hasta localizar una puerta situada al nivel del agua. Aparca la lancha de manera que quede alineada con la rampa, utiliza el interruptor que activa un mecanismo temporal en la pared opuesta de la sala contigua y tendrás el tiempo justo para regresar a la lancha, pasar a la máxima velocidad sobre la rampa, tomar la segunda a la izquierda y luego por dos veces la primera a la derecha para alcanzar la puerta abierta. Si no te das suficiente prisa tendrás que regresar al interruptor del mecanismo temporal e intentarlo de nuevo.

NIVEL 3: Bartoli's Hideout

Aparca la lancha y rodea el edificio hasta alcanzar un nuevo interruptor. Una vez en el vestíbulo del palacio atraviesa con cuidado el pasillo protegido por soldados mecánicos armados con espadas y localiza en una esquina un interruptor que abre una puerta cerca del canal. Regresa al vestíbulo, sube al piso superior con ayuda de la rampa para arrastrar hacia atrás un pesado bloque de piedra, colócate en el punto adecuado sobre los bloques de madera del centro del vestíbulo para poder alcanzar el balcón y atraviesa el agujero del muro con ayuda de la escalerilla.

Con ayuda de un toldo rojo y un cuidadoso salto hacia atrás podrás alcanzar un balcón que te servirá para llegar hasta un saliente y luego, saltando sobre otro toldo, hasta la puerta que se abrió al activar el interruptor. Sube las escalinatas y localiza el dragón de piedra detrás de una sala que se abre con el interruptor oculto en el papel pintado de la pared de la sala de la derecha. Cruza la ventana de la sala del papel pintado, camina por la cornisa hasta alcanzar otra ventana, empuja el bloque de piedra que obstruye la chimenea y continúa el camino hasta alcanzar una rampa que conduce a una plataforma protegida por peligrosas cuchillas móviles que deberás evitar saltando sobre ellas.

Te encuentras ahora frente a una serie de quemadores apagados que por desgracia se encenderán si tardas demasiado en cruzar saltando las plataformas que están frente a ti. Salva tu posición en el punto de





inicio y recupérala si no consigues superar a tiempo esta trampa.
Te encuentras en una gran sala en la que destaca la presencia de una chimenea encendida y tres grandes lámparas en el techo. Básicamente debes saltar entre lámparas para alcanzar un interruptor que abre un cuadro de la pared, llegar a la lámpara más alta para desde la plataforma del fondo alcanzar la viga que supone el punto más alto de la habitación, saltar hasta la plataforma de madera del lado opuesto, trepar el muro de ladrillos para alcanzar la viga cercana y pulsar una sola vez el interruptor para hacer que la lámpara descienda. Ahora ya puedes volver a las lámparas, alcanzar el cuadro abierto en la pared para coger una llave, volver a la primera lámpara y alcanzar una plataforma cercana que aún no habías visitado. Una vez sobre ella, activa un nuevo interruptor, atraviesa la ventana, camina por la cornisa hasta la parte trasera de la chimenea y tírate sin miedo, ya que caerás sobre el agua.
Antes de abrir la siguiente puerta para entrar en la biblioteca, puedes conseguir el dragón dorado, para lo que deberás localizar un interruptor bajo el agua y bucear un largo camino. Una vez en la biblioteca, cruza las puertas grandes, trepa por una de las estanterías de la izquierda, activa un interruptor y cruza la puerta que se abrirá. Ahora trepa por la estantería a tu izquierda, rompe la ventana y alcanza la cornisa. Desde allí debes colocarte de espaldas para alcanzar el borde de un toldo, subirte momentáneamente a él y rápidamente saltar hacia atrás para alcanzar un saliente. Solo así podrás alcanzar un tejado cercano y saltar hasta un muro de ladrillos.
Camina sobre el muro hasta la pequeña pendiente de la derecha,

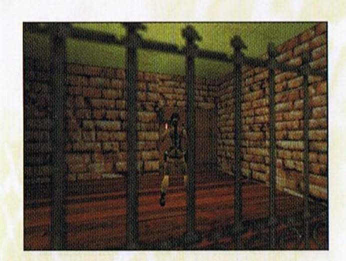
colócate con la espalda pegada a la pared y salta corriendo hacia delante para alcanzar el tejado del edificio próximo. Acércate al tubo de la chimenea, salta hacia el saliente que se encuentra delante y detrás de una pared encontrarás un pequeño pozo donde se encuentra el UZI.
Coge una llave en el interior del edificio, nada por el canal hasta una puerta en el muro, regresa a la primera sala de la biblioteca y activa un interruptor para que se abra una puerta a su lado. Camina hasta un nuevo canal, localiza el detonador que se activa con la llave que encontraste poco tiempo antes y antes de utilizarlo busca el dragón de jade en el edificio opuesto. Alcanza el edificio destruido por la explosión, trepa por un agujero hasta un piso superior, sube por unos bloques hasta llegar al tejado y finalmente localiza la rampa que te permitirá terminar este nivel.

NIVEL 4: Opera House

El primer objetivo de este nivel es un interruptor que se encuentra en el edificio situado frente al punto de partida y que abre una puerta en el tejado. Regresa a la zona de la caja que se balancea y salta desde allí hacia la abertura en el tejado. Coge la llave, sube hasta lo más alto de las escaleras y regresa a la plataforma de la caja. Desde allí, salta hasta el tejado de la derecha y arrástrate por la cornisa para alcanzar la ventana decorada de la parte inferior. La próxima habitación está llena de trozos de cristal, pero si te desplazas andando en lugar de corriendo podrás atravesarla sin problemas. Abre la próxima puerta con la llave y llegarás a un tejado muy inestable que se desmorona a medida que se pisa. La única forma de cruzarlo consiste en colocarse frente la hilera de tres bloques contiguos



y saltar sobre los bloques sin dejar de correr.
Te encuentras en el tejado de la ópera y desde él se puede alcanzar la plataforma de la caja que se balancea donde, con ayuda de una bengala, podrás encontrar un interruptor que abre parte del tejado de la ópera y permite el acceso a un centro de control. Usa el interruptor de la izquierda para abrir una reja, acércate a la pared para evitar ser aplastado por una roca, activa un interruptor para cerrar la reja y sube por la escalerilla.
Una vez dentro del teatro ten mucho cuidado con los sacos de arena y fíjate en la posición de un interruptor que no funciona porque le falta la caja de relés. Ahora debes bajar a un piso inferior por un agujero del suelo, nadar hasta el escenario y pulsar un interruptor situado en una pequeña sala de la izquierda. Al otro lado del escenario se habrá abierto una reja, así que sube a un piso superior y abre el tablón que cerraba el camino con el interruptor situado en una plataforma cercana. Cuando llegues a la zona con tres sacos de arena que se balancean salta para evitar los dos primeros y utiliza un interruptor para que un tercer saco caiga y haga un agujero en el suelo. Baja por dicho agujero y camina hacia la izquierda hasta alcanzar una sala grande con un interruptor a la izquierda que abre una puerta en la parte superior derecha del escenario. El dragón de piedra está detrás de un estrecho pasaje submarino. Si ahora vuelves a la zona situada bajo el agujero y tomas el pasillo largo llegarás hasta la caja de relés.
Coloca la caja en su sitio y pulsa el interruptor para poner en marcha el ascensor. Pero en lugar de subir a él, espera a que baje, camina sobre su techo y sube por una escalera hasta alcanzar el dragón dorado y activar otro interruptor. Regresa al ascensor, úsalo para bajar a un piso inferior, mándalo de nuevo arriba y localiza un circuito impreso en la esquina de una sala inundada de agua. Cerca de la reja hay un interruptor que abre uno de los lados, lo que te permitirá abrir el acceso a una zona donde poder respirar.
Continúa hasta encontrar unas ventanas, rómpelas para acceder al vestuario y abre la puerta con el interruptor. Deslízate por la rampa pero salta en el último momento para evitar un ventilador gigante, coge la llave, sube al bloque más alto y escapa por el hueco. En esta zona de ventiladores se encuentra el dragón de jade.

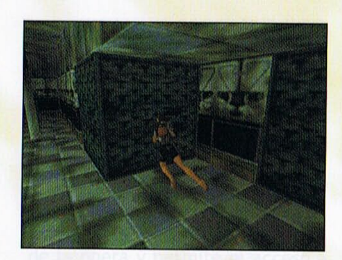




Mueve la caja para dejar libre un interruptor y luego sigue empujándola a través de la puerta hasta el vestuario y colócala bajo la ventana. Empuja la caja del nivel superior sobre la primera y con las dos cajas apiladas podrás alcanzar la parte superior de la sala.
Regresa al centro de control usando en tu camino la llave y un nuevo interruptor y una vez allí coloca el circuito impreso en su sitio antes de utilizar el interruptor de la derecha que abre el telón del escenario. Al fondo del escenario encontrarás una sala llena de cajas donde deberás localizar una caja pequeña que se puede mover para acceder a un interruptor que baja de nuevo el telón. Sube por las cajas hasta alcanzar la pequeña plataforma blanca situada sobre el escenario. Localiza el interruptor que abre una puerta junto a un saco de arena que se balancea y alcanza una zona donde serás atacado por Bartoli en persona. Trepa por las cajas apiladas situadas junto a la entrada y pulsa el botón que abre el acceso hasta el avión.

NIVEL 5: Offshore Rig

Antes de pulsar el interruptor que abre temporalmente la puerta de la celda, empuja todas las cajas para abrir un camino despejado. Pulsa un botón para abrir las puertas de la bodega del avión, utiliza otro botón dentro de la nave para detener los motores, salta sobre uno de ellos y entra por la trampilla en la parte superior del avión para recuperar las pistolas.
Consigue una llave amarilla y antes de utilizarla en la puerta adecuada busca el dragón de jade en una zona submarina cercana. Pulsa el botón que detiene la alarma, consigue unos cuantos arpones en poder de un enemigo y en una zona de literas podrás encontrar otra de tus armas y el lanzador de arpones. Pulsa el





interruptor situado sobre una de las literas para abrir una puerta en el techo y utilízala para alcanzar un nivel superior.

En una zona posterior encontrarás cuatro quemadores y la única forma de alcanzar la escalera consiste en arrastrar la primera caja hacia la izquierda y luego empujar la segunda hacia los quemadores. Más adelante encontrarás la llave roja en poder de un enemigo y el dragón de piedra. La puerta que se abre con la llave roja se localiza subiendo las escaleras situadas a la izquierda del botón que detuvo la alarma. Si mueves adecuadamente la caja y saltas sobre ella desde la plataforma opuesta podrás alcanzar una abertura en la pared.

En la sala de la cerradura verde hay una trampilla y un interruptor que debes pulsar para llenar el tanque de agua. Localiza el interruptor que abre la trampilla cerca de unas tuberías y arrójate por la trampilla para llegar a una zona submarina llena de hombres rana. Localiza el dragón dorado y sube por la escalerilla situada junto a una columna para alcanzar una pasarela. Recupera tu escopeta de manos de un enemigo muerto y localiza la llave verde dentro de una caja.

Regresa a la sala de la cerradura verde a través del agujero en la pared, usa la llave, mueve el interruptor de la pared para pasar el agua de un tanque a otro, nada a través de la abertura y activa otro interruptor para abrir la reja.

NIVEL 6: Diving Area

El botón de la sala detiene el movimiento del ventilador y un interruptor cercano abre la puerta hermética. Cruza la cuba con ayuda de las columnas y ten cuidado con los ganchos que se balancean, aunque debes saber que existe un túnel

submarino que te permitirá volver atrás e intentarlo de nuevo si por desgracia caes al agua.

La pendiente conduce a una cuba llena de residuos tóxicos y el dragón de piedra se esconde en un agujero hacia la mitad del camino. La llave azul se encuentra detrás de un agujero en la misma habitación que su cerradura. En la habitación de las cuatro puertas serás atacado por un enemigo armado con un lanzallamas y la mejor forma de eliminarlo es mantener una cierta distancia y atacarle rápidamente con el arma más potente disponible. Dos de las cuatro puertas pueden abrirse girando las ruedas correspondientes. Cruza la puerta que conduce a unas escaleras que descienden, empuja la caja para dejar al descubierto un panel de control al que le falta un chip y toma nota de la posición de una sierra circular.

Una vez en el agua, atrae al hombre rana hasta la superficie para eliminarlo con comodidad, atraviesa el túnel que vigilaba y activa dos interruptores. Más adelante llegarás a una sala pequeña con quemadores en el suelo. Activa el interruptor de la derecha, localiza el M-16 detrás de la trampilla, utiliza el interruptor de nuevo antes de que el quemador se encienda, pulsa el botón y salta sobre la trampilla para coger el chip.

Si colocas el chip en su sitio, se abrirá una puerta. Abre el panel secreto del tanque naranja, pulsa el botón y localiza el dragón de jade bajo la reja que se habrá abierto en el fondo del estanque. Una vez fuera del estanque, coge el lanzador de arpones situado junto al equipo de buceo, cruza el túnel submarino, pulsa un interruptor en la próxima sala, vuelve atrás hasta la puerta que se acaba de abrir y al pulsar un nuevo interruptor la grúa se moverá permitiéndote alcanzar el otro lado del estanque.

Salta sobre las cajas del rincón, pulsa el botón, dirígete a la sala que podrás ver desde allí y entra en el túnel para alcanzar la cámara central. Busca el segundo chip, utilízalo en la sierra circular que encontraste, coge la llave roja y utilízala en la cámara central. Así se llega a una sala grande donde una puerta abierta te permitirá acceder al dragón dorado (si ésta puerta estuviera cerrada tendrías que activar un interruptor en la sala donde usaste la llave roja). El final del nivel se encuentra en el centro de la sala.

NIVEL 7: 40 Fathoms

Nada más comenzar el nivel date la vuelta, nada siguiendo los objetos

desperdigados sobre el fondo submarino hasta alcanzar el barco y entra por el agujero del ancla para llegar a un sitio donde poder respirar. Ya que el tiburón te habrá seguido nada rápidamente por una abertura cercana, atraviesa dos salas, mueve un interruptor para abrir una puerta en el suelo y crúzala hasta alcanzar tierra firme.

Una vez hayas activado un interruptor al fondo de la sala oscura regresa a la pila de cajas y trepa por ellas para llegar a una sala donde puedes encontrar el dragón de piedra teniendo mucho cuidado para no caer por la enorme trampilla situada en la parte oscura del suelo. Salta sobre la puerta para que se abra y trepa por la caja en el centro de la habitación para alcanzar la abertura que conduce a la próxima área.

El interruptor a la izquierda abre temporalmente una puerta junto a las ventanas. Crúzala rápidamente, bucea para alcanzar el dragón de jade y acércate a una larga fila de quemadores. Para superar esta dificilísima prueba debes dirigirte al pasaje oscuro, trepar por el agujero del techo para encontrar el interruptor que abre una puerta cerca de la sala de los quemadores y entrar en dicha sala. A partir de ahora el tiempo está muy limitado, así que te recomendamos saltar en lugar de trepar para ganar el mayor número posible de segundos. En primer lugar, mueve el interruptor que apaga el primer grupo de quemadores, entra en la sala que se abre al utilizar un segundo interruptor y localiza un tercer interruptor. Regresa al primer interruptor y dispondrás de aproximadamente diez segundos para atravesar todos los quemadores.

La siguiente prueba es casi tan difícil como la que acabas de realizar con la salvedad de que transcurre bajo el agua. Básicamente consiste en nadar por varias salas sumergidas, activar un interruptor en la tercera sala y nadar hasta el fondo donde junto al dragón dorado encontrarás un nuevo interruptor que abre una escotilla en la parte superior. El problema básico lo constituye la falta de aire y el constante ataque de las barracudas.

En la próxima área déjate caer por el agujero del suelo, arrastra la caja hasta colocarla bajo la abertura y trepa por ella para alcanzar el interruptor que hará caer unas rocas. Una puerta y dos aberturas quedarán ahora a tu alcance, de modo que atraviesa la abertura derecha y trepa para alcanzar el nivel anterior. Sube por la abertura cercana

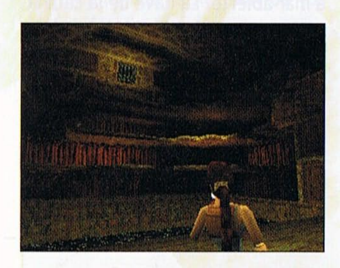
a la pared izquierda hasta alcanzar un interruptor, regresa a la zona de las dos aberturas y cruza la de la izquierda. Sube hasta encontrar un nuevo interruptor que inunda una habitación, regresa a la zona de las dos aberturas y esta vez cruza la puerta hasta llegar a la habitación inundada. Cruza una puerta inferior, sal del agua y utiliza el último interruptor para abrir la puerta que conduce al final del nivel.

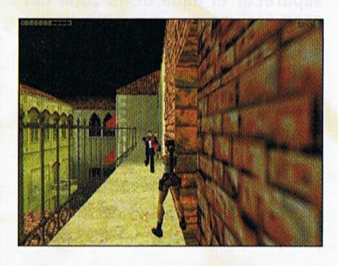
NIVEL 8: Wreck of the Maria Doria

Mueve la caja hasta el pasillo y luego arrastra las otras dos cajas hasta revelar dos pasajes ocultos. El dragón de piedra se encuentra detrás de un agujero en el techo al otro lado de la habitación.

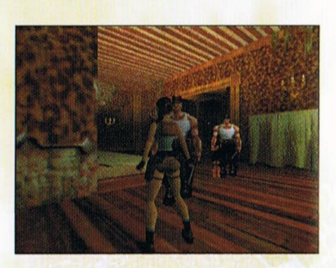
De los dos pasajes ocultos, el izquierdo lleva un baño cerrado así que toma el derecho para llegar al salón de baile, baja al agujero por el lado en el que no hay cristal y busca la llave del baño. Regresa al pasaje que conduce al baño y usa la llave en la cerradura situada detrás de la silla. Pulsa el botón que abre las puertas dobles, localiza el botón que abre una puerta en el segundo nivel de la sala de baile, retrocede y pulsa otro botón para cerrar las puertas antes de marcharte.

Antes de atravesar la puerta abierta en la sala de baile, usa la rampa de la derecha para llegar hasta un importante objeto, un mecanismo para interrumpir el flujo de corriente en circuitos eléctricos. Te encuentras en una sala con varias puertas. Abre la puerta de la derecha girando su rueda y avanza moviendo cajas y activando interruptores hasta encontrar la llave oxidada. Regresa a la sala de las puertas y abre una de ellas con la llave. Mueve varias cajas hasta llegar a un pasillo donde el suelo se cae al pisarlo cerca









del cual se encuentra el dragón de jade.
Al llegar a la sala con rejas en el suelo debes bajar hasta el barco y activar un interruptor submarino para abrir temporalmente una puerta. Crúzala rápidamente y activa otro interruptor para mantenerla permanentemente cerrada. Un interruptor posterior abre una sección de cierto muro así que entra en esa zona y localiza un nuevo interruptor que abre temporalmente una trampilla. Crúzala, recoge el segundo mecanismo y busca el interruptor que hace desaparecer el agua de la zona del barco. Regresa al barco y alcanza su interior girando la rueda que ahy en la puerta.
Ahora deberías aprovechar las puertas dobles que dejaste cerradas antes como un puente para alcanzar el tercer mecanismo. Regresa al baño a través de la trampilla, vuelve al estanque localizado al principio del nivel y sumérgete buscando el interruptor que abre una puerta más arriba. Inserta los tres mecanismos en sus ranuras, mueve la caja para alcanzar una abertura y localiza el interruptor que inundará de agua una habitación posterior.
Apunta la posición de la puerta de la cabina, gira la rueda en la habitación de las ventanas para abrir la puerta, activa un interruptor que encontrarás detrás, atraviesa la puerta temporizada y empuja una caja para alcanzar el interruptor que abre la trampilla que conduce a mar abierto. La llave de la cabina se encuentra detrás de unas rocas cerca de las ventanas. Antes de regresar al barco y abrir la puerta de la cabina con la llave puedes intentar localizar el dragón dorado en una cueva submarina.
Una vez en la cabina usa el interruptor que abre una trampilla, localiza detrás de ella el interruptor

que abre una abertura en el techo de la cabina, sube por ella hasta encontrar un nuevo estanque, sumérgete y mueve un barril para dejar al descubierto el pasaje que conduce a la salida.

NIVEL 9: Living Quarters

Empuja la palanca que abre las trampillas, localiza un interruptor en la parte superior de la próxima sala y atraviesa la abertura. Después de evitar unos barriles, localiza el interruptor que apaga los quemadores, alcanza otro interruptor y déjate caer por un agujero para llegar a la habitación de los pistones donde se encuentra el dragón de piedra.
Busca una zona donde moviendo dos cajas podrás alcanzar un agujero con un interruptor detrás, regresa a la sala de los pistones y aprovecha su nueva posición para alcanzar el saliente de la derecha donde se encuentra el interruptor que inunda la habitación de los quemadores.
Cruza la puerta de dicha sala empujando la palanca y sumérgete en la cueva para localizar el interruptor que abre la trampilla en el techo de la sala grande. Luego, usa otro interruptor para abrir la puerta en el extremo opuesto de la pasarela donde encontrarás dos interruptores. Utiliza el de la derecha y luego usa rápidamente el de la izquierda para elevar ciertos mecanismos metálicos detrás de ti. Alcanza la pasarela donde está el interruptor que abre las trampillas, mueve una caja, pasa junto a la gran viga metálica del centro de la habitación y localiza el dragón dorado en una zona protegida por unos cristales.
Deslízate por una rampa, elimina la barracuda del estanque inferior y localiza el rincón donde hay un panel que se desmorona que conduce al dragón de jade. Utiliza las columnas para alcanzar la parte superior de la pendiente y para evitar el suelo que se desmorona entre las dos columnas situadas junto a la ventana salta rápidamente hacia la columna más alta.
Busca la caja que después de ser arrastrada abre el acceso hacia el teatro, salta hacia el balcón, déjate caer por el pozo y mueve una caja para localizar la llave del teatro. Vuelve a mover la caja para poder trepar, entra en el teatro, mueve un interruptor cercano, tira del telón y busca con ayuda de una bengala el botón que llena de agua el pozo donde encontraste la llave del teatro. Regresa a dicho pozo y cruza el pasaje que conduce al final del nivel.

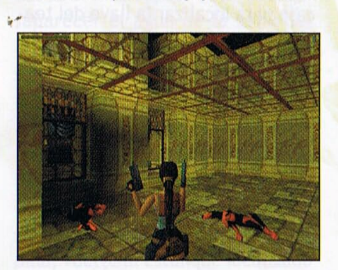
NIVEL 10: The Deck

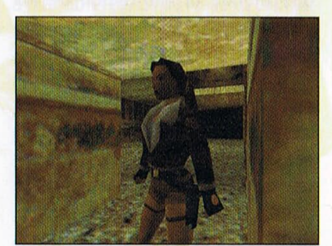
Busca el lanzagranadas, bucea en la zona a la derecha del punto de partida y localiza una llave. Busca una abertura entre las rocas y sal del agua. La gigantesca hélice bloquea la salida y debajo hay un callejón sin salida, así que localiza las cajas apiladas y mueve adecuadamente tres de ellas para dejar al descubierto una puerta que se abre con la llave que ya posees. Nada hasta encontrar un interruptor en la pared derecha que abre el callejón sin salida anterior, busca el interruptor que vacía de agua la habitación situada detrás de la puerta cerrada con llave y mueve la caja para encontrar el pasaje que conduce más allá de la hélice.

Cerca del bote salvavidas se encuentra el dragón de piedra, escondido en las plantas situadas junto a las rocas. Recorre un túnel ignorando la bifurcación hacia la izquierda, tírate por el agujero desde la altura más baja posible para caer sobre una caja y busca la llave de la cabina. Después de eliminar varios tiburones regresa al túnel y toma la bifurcación que antes dejaste pasar para llegar a la cubierta superior. Baja a la cubierta junto al estanque y consigue el dragón dorado que estaba custodiado por un hombre rana.

Localiza una pendiente de color naranja y continúa hasta que veas unas cajas apiladas debajo ya que muy cerca hay una abertura en la pared que debes atravesar. Cruza un túnel, sal de la cueva, alcanza el tejado, salta sobre un callejón y atraviesa la trampilla. Dirígete hacia la puerta que se abre automáticamente y arrastra la caja para revelar un interruptor que abre una puerta en la cubierta superior.

Busca la cerradura que encaja con la llave de la cabina, déjate caer por el suelo que se desmorona y pulsa el botón que abre la última





puerta de la cubierta superior. Busca una nueva llave detrás del agujero del suelo y úsala para abrir el cobertizo situado junto a la hélice, si bien en tu camino de vuelta podrás encontrar el dragón de jade en una pequeña cueva situada cerca de la pendiente de color naranja. En el cobertizo se encuentra un importante objeto, el Serafín.

NIVEL 11: Estribaciones del Tíbet

Sigue la pista inicial, baja por una pendiente y salta sobre el hielo para alcanzar el camino de la derecha hasta llegar a un cañón donde verás una cabaña y un vehículo para nieve. Desciende por una nueva pendiente y agárrate en el momento adecuado para dejarte caer junto a la entrada de una cueva. Cuando intentes salir de un estanque posterior unos carámbanos de hielo comenzarán a caer y la única forma de evitarlos consiste en volver a entrar en el agua.
Entra por un agujero de la pared y toma el camino izquierdo hasta salir de nuevo al exterior donde unos cuantos saltos hacia el saliente cercano a la cabaña te permitirán matar los soldados que guardan el vehículo y coger el dragón de piedra. En un área posterior llena de rampas tendrás que realizar una serie de saltos para entrar en la cueva con una gran piedra que bloquea el camino. Aunque algunos tramos del camino podrán hacerse sobre el vehículo deberás alcanzar caminando el interruptor que abre una reja, cruzar dicha reja montado en el vehículo y aparcarlo en una cueva para buscar el dragón de jade.
Vuelve a montar en el vehículo para alcanzar la entrada de una nueva cueva y, otra vez a pie, utiliza la escalerilla para alcanzar la llave del puente levadizo. Regresa al vehículo, usa la llave para bajar el puente y llega hasta una zona donde después de eliminar un enemigo montado en un vehículo armado podrás conseguir la llave de la cabaña.
Dentro de la cabaña, coge el M-16, activa un interruptor y utiliza una escalerilla cercana para llegar hasta el dragón dorado. Ahora que tu vehículo está perfectamente armado dirígete al otro extremo del valle y empuja la piedra. Al llegar al borde del abismo Lara saltará hacia un lugar seguro mientras el vehículo cae y explota. Una pista cercana te llevará hasta la próxima fase.

NIVEL 12: Barkhang Monastery

Elimina los mercenarios que te atacan al llegar al monasterio y evita

disparar contra los monjes ya que estos te ayudarán. Sube por la escalerilla hasta alcanzar una manivela y entra en el monasterio por la ventana. Sigue a un monje hasta una puerta cerrada y si eres hábil tal vez puedas conseguir que el monje se encargue de eliminar a un molesto enemigo.

Localiza la escalera que conduce a un pasillo sobre la sala principal del monasterio donde podrás encontrar una llave guardada por un monje. Mueve una caja para alcanzar un estanque y busca un túnel submarino para escapar de la fuerte corriente. En un oscuro pasaje posterior enciende una bengala para ayudarte a cruzar unas peligrosas puertas.

Busca la escalera que conduce a una habitación superior, mueve unas cajas para revelar la salida y busca la primera rueda de oraciones, un objeto cilíndrico utilizado por los budistas para guardar sus plegarias. Regresa a la sala principal evitando los quemadores encendidos y utiliza la llave.

Cruza la puerta de la derecha, salta sobre unas cuchillas y una vez en una gran sala atraviesa la puerta izquierda para conseguir que un monje te dé la llave de la cámara acorazada ya que allí se encuentra la llave del tejado.

Regresa ahora a la ventana por la que entraste al monasterio y toma la puerta de la derecha hasta encontrar la cerradura que se abre con tu nueva llave. Busca el interruptor que apaga los quemadores de una sala posterior detrás de una estatua. En un patio que encontrarás más adelante busca el interruptor que abre dos trampillas y rompe el cristal para conseguir unas piedras preciosas. Busca un interruptor en un rincón, utiliza una gema entre las estatuas doradas para abrir una puerta y mueve una caja dos veces para coger la segunda rueda de oraciones.

Regresa a la zona donde encontraste la llave de la cámara acorazada, sube por la escalera y mediante una serie de saltos entre las manos y la cabeza de la estatua podrás alcanzar una hendidura donde colocando una gema se abrirá una trampilla abajo. Antes de utilizar dicha trampilla tal vez te interese explorar la sala situada junto a la base de la estatua ya que en esa zona se encuentra el dragón dorado y, después de mover una serie de cajas, llegarás a una sala inundada donde podrás coger el dragón de piedra.

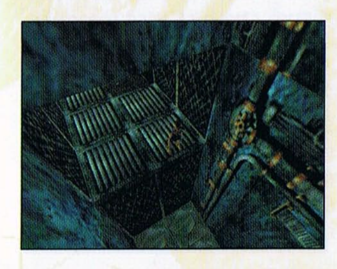
Pasada la trampilla activa un interruptor y mueve una caja para vaciar de agua la sala del dragón de

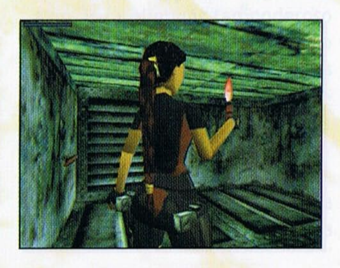
piedra donde empujando una caja podrás conseguir la tercera rueda de oraciones. Más adelante deberás completar una peligrosa zona llena de quemadores y cuchillas para conseguir una nueva llave y el dragón de jade. La llave abre una trampilla en la sala que antes estuvo inundada de agua, así que sube y busca el interruptor que abre las puertas dobles junto a la estatua.

De nuevo en el exterior busca una escalerilla detrás de unas rocas, cruza un puente y entra en el edificio para obtener la cuarta rueda de oraciones. Regresa por las puertas dobles hasta la sala donde antes tuviste que mover unas cuantas cajas y cruza un pasaje hasta llegar a unas escaleras que conducen a una ventana. Salta por dicha ventana, abre la puerta con el interruptor y sube por la escalerilla para conseguir la quinta rueda. Regresa ahora a la sala de la estatua, entra en la sala de la izquierda, coloca las cinco ruedas de oraciones a los lados de las puertas dobles y de ese modo se abrirá una pequeña puerta que te conducirá a una zona donde el Serafín te abrirá la puerta final.

NIVEL 13: Catacombs of the Talion

Con ayuda de la grieta de la pared izquierda se alcanza el dragón de piedra. Usa el interruptor que abre una puerta superior y busca el interruptor que hace descender la jaula ya que de ese modo podrás coger la máscara y vaciar el agua del estanque. Baja por la abertura del suelo y usa la máscara junto a la puerta. El camino posterior está bloqueado por el momento ya que se necesita una nueva máscara, así que retrocede hasta la grieta de la pared y explora el área que se encuentra detrás. Localiza el glacial, trepa por las rocas de la izquierda hasta encontrar un estanque donde se





encuentra la segunda máscara y retrocede hasta el lugar donde podrás utilizarla.

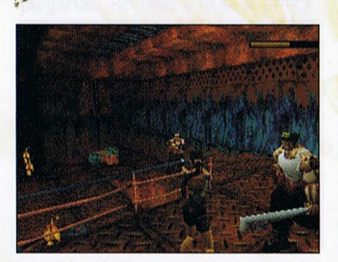
Activa el interruptor que enciende las luces y abre las jaulas, elimina los cuatro yetis y utiliza el bloque para que las rejas situadas junto al próximo interruptor se mantengan abiertas. Usa el interruptor, regresa a la grieta de la pared y cruza la puerta abierta.

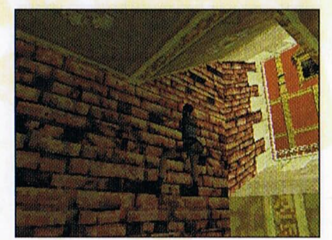
Dirígete a la izquierda del puente de cuerda para evitar las bolas de nieve y sube hasta la cima del glaciar. Sumérgete en el estanque, busca el dragón de jade, trepa por el bloque colocado junto a la puerta y sube hasta encontrar el interruptor que la abre. Crúzala y busca el interruptor que abre unas puertas en la zona donde encontraste la primera máscara.

Retrocede hasta esa zona, atraviesa la puerta, busca el interruptor que abre otras puertas y avanza hasta una zona donde unas bolas de nieve romperán una puerta en el fondo permitiéndote entrar. Pisa el panel izquierdo del suelo para abrir una puerta y entra caminando para evitar el contacto con los pinchos. Consigue el dragón dorado, acércate a la puerta que conduce a la habitación anterior, salta hacia la rampa y salta sobre las bolas de nieve para pisar un panel del suelo que abre la puerta hacia la salida. Regresa a la sala de los pinchos y baja por una escalerilla para entrar en el túnel que abandona este nivel.

NIVEL 14: Ice Palace

Dispara contra la campana para abrir la puerta que conduce a una sala con varios yetis enjaulados. Colócate en línea con la abertura de la campana en el techo, salta sobre el trampolín y dispara contra la campana en pleno salto para abrir una puerta cercana. Corre ahora hacia la puerta abierta, salta





sobre el trampolín más grande y agárrate al saliente desde el que se alcanza el interruptor que abre las jaulas.
Entra por el agujero que ha quedado accesible ahora que las jaulas están abajo y activa un interruptor. Mueve la caja en la jaula estrecha y busca el dragón dorado. Regresa a la sala de las jaulas, usa un trampolín para alcanzar el saliente creado por el último interruptor y dispara contra la nueva campana que encontrarás allí para abrir la puerta que quedaba.
Usa un nuevo trampolín para alcanzar un saliente y realiza una serie de saltos hasta encontrar otra campana. Dispara contra ella y una puerta a tu izquierda habrá quedado abierta. Más adelante, con ayuda de una bengala, podrás localizar el dragón de piedra en una zona oscura. Toma una rampa hasta la puerta cerrada de la derecha, entra en la cueva, atraviesa un túnel hasta encontrar la máscara y retrocede hasta la puerta cerrada que viste antes porque ahora la encontrarás abierta.
En una sala posterior localiza la viga que tiene una textura diferente a las demás, baja por el centro de ese agujero y coloca la máscara en su lugar junto a la ventana para que se abra una puerta en una zona oscura. Atraviesa el puente, sube hasta encontrar un interruptor y actívalo para derretir el hielo y conseguir el martillo del gong.
Regresa a una sala donde antes mataste tres yetis, evita el carámbano junto a la puerta trepando y dejándote caer desde el lado de la rampa y cruza el pasaje derecho. Atraviesa la próxima abertura evitando tres oleadas de bolas de nieve y evita más bolas de nieve saltando sobre el bloque de la derecha. Salta hacia el muro de hielo que encontrarás poco después, entra en la cueva y deslízate por la empinada pendiente que conduce al palacio. Abre sus puertas golpeando el gong con el martillo y, antes de entrar, busca una escalerilla a la izquierda del palacio, continúa hasta encontrar el interruptor que abre la puerta de la cabaña y en su interior encontrarás el dragón de jade.
Entra en el palacio, coge el Talión y al intentar abandonar el palacio aparecerá una gigantesca águila sin alas. Para eliminar tan poderoso enemigo aprovecha la cabaña como protección y utiliza contra él tus armas más poderosas, preferentemente una docena de granadas.

NIVEL 15: Temple of Xian

Salta mientas te deslizas por una pendiente hacia una catarata para

conseguir el dragón dorado. Entra en el estanque y sal del agua cerca de las puertas del templo. Usa el trampolín para alcanzar el tejado del templo y activa un interruptor al otro lado del tejado para abrir una trampilla sobre la escalerilla.

Una vez en una gran sala toma la escalerilla que baja y utiliza la grieta en el muro para alcanzar el dragón de piedra. Pasa junto a un líquido de color rojo y sube hasta una sala llena de pinchos. Camina por la parte superior del muro y alcanza una tabla que se romperá cuando en cuanto la toques. Desde un bloque inferior tendrás que saltar entre varias rampas y pendientes hasta alcanzar un lugar seguro y luego subir por unos bloques hasta encontrar el interruptor que abre las puertas del templo.

Intenta mantenerte lejos de las ocho estatuas y atraviesa la sala desde la que se ve abajo el líquido rojo. Activa el interruptor que abre una trampilla y una vez abajo corre hacia un nuevo interruptor y cruza la puerta abierta antes de que las paredes móviles te aplasten. Esquiva tres rocas rodantes rojas, localiza un interruptor en una sala oscura y atraviesa una zona protegida por peligrosas cuchillas.

Una vez sobre las vigas, busca en la pared izquierda el interruptor que abre durante unos segundos las puertas del lado opuesto y salta rápidamente entre las vigas antes de que las puertas se cierren. Supera la siguiente prueba observando la sombra de los pinchos que se balancean. En la siguiente sala pulsa el botón derecho para elevar el suelo y luego el izquierdo para abrir la puerta y corre hacia la derecha sobre el suelo que se desmorona bajo tus pies. Evita la bola roja metálica saltando hacia un saliente y localiza el sello del dragón en la plataforma bajo la estatua.

Localiza el interruptor que abre un puente sobre el líquido rojo, atraviesa la sala del líquido saltando entre los salientes y al llegar a las cercanías de un trampolín salta sobre él para alcanzar una plataforma alta. Evita una roca rodante, salta entre plataformas hasta llegar a la parte superior de la estructura y acércate a los ladrillos blancos para esquivar una nueva roca. Desde allí baja por una rampa y salta sobre el trampolín para alcanzar un saliente desde el que podrás conseguir el dragón de jade.

Más adelante busca el interruptor que abre una trampilla, baja por una larga pendiente y para evitar ser arrollado por la bola roja metálica de antes, gira hacia la izquierda

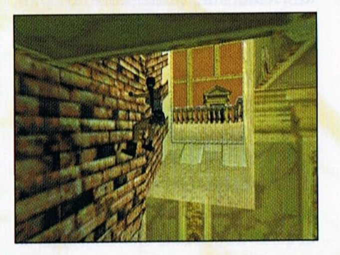
hasta alcanzar una pendiente que te llevará de vuelta a la primera habitación del templo donde podrás utilizar el sello del dragón.

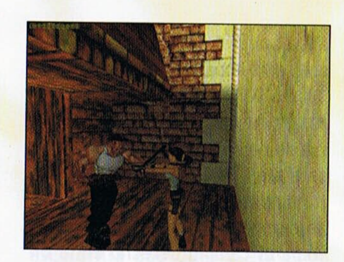
En la habitación de los interruptores activa solamente los tres de color verde para abrir la puerta antes de que el techo cubierto de pinchos te alcance. Una vez en el saliente sobre el estanque elimina los peces antes de lanzarte al agua y busca un interruptor submarino que eleva el nivel del agua para poder entrar por un túnel que antes estaba fuera de tu alcance. No toques la palanca de la izquierda y continúa por el pasaje de la derecha hasta encontrar una palanca, sal a la superficie para tomar aire, vuelve a sumergirte y atraviesa la puerta para encontrar un nuevo interruptor que abre una puerta en el estanque principal. Vuelve a tomar aire, atraviesa la puerta que acabas de abrir y activa la palanca que abre una puerta arriba.

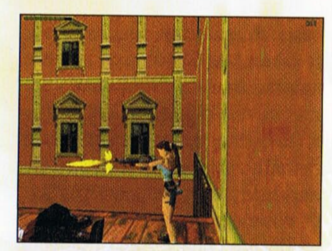
Activa el interruptor de la próxima sala, cae por la trampilla evitando la pared móvil y la corriente te arrastrará hasta la llave dorada. De vuelta en la sala, en la base de las cataratas, la llave encaja en la cerradura en lo alto de la escalerilla y abre una puerta submarina.

Toma el camino derecho en la bifurcación, nada por la rejilla y busca una palanca detrás de la segunda columna que abre la salida. Al regresar a la bifurcación coge el otro camino hasta llegar a una cueva infestada de arañas y comienza a subir por los salientes hasta alcanzar la columna en el centro de la sala desde donde podrás saltar hasta la columna situada junto a la puerta. Busca la llave plateada desde la columna en el centro de las rocas y regresa a las puertas principales del templo para abrir la última puerta que quedaba.

Alcanza la parte superior de la sala, cruza el puente y salta sobre







una columna hasta encontrar una bifurcación donde deberás tomar el camino de la cuchilla. Más adelante llegarás a una habitación con varios trampolines donde debes colocarte de espaldas al primero, saltar hacia atrás sobre él y luego saltar sobre todos los demás. Busca el interruptor que abre una reja y localiza la llave de la cámara principal sobre lo alto de una columna.
Busca la columna situada junto a una puerta que se abrió con un botón que tuviste que pulsar antes y utiliza la llave en la cerradura para elevar una reja metálica. Sube por la escalerilla, salta sobre los pinchos del lado derecho y sigue subiendo ignorando el interruptor de la derecha. De vuelta en la sala donde encontraste la llave de la cámara principal una segunda reja estará ahora abierta y tendrás que alcanzar una segunda columna más alta que la primera. Una vez allí desciende hasta una superficie plana y utiliza varias escalerillas para recorrer un largo camino hasta el final del nivel evitando el contacto con las cuchillas.

NIVEL 16: Floating Islands

Los guerreros que abundan en este último nivel del juego son peligrosos pero lento,s así que evita el contacto directo y elimínalos a distancia. Dirígete al otro extremo de la isla, salta entre varias pendientes para pasar de una isla a otra y al llegar a la gran estructura dorada activa el interruptor que abre una trampilla en otra isla.
Buscando esa trampilla llegarás hasta tres guardias Xian, unos enemigos tan duros que te recomendamos que evites despertar a los guardias inactivos para no tener que luchar con más de uno a la vez. Después de bajar por la trampilla podrás eliminar el tercer guardia y encontrar la primera placa mística. Busca el dragón de

jade en un tejado que se alcanza desde una roca plana y localiza en el extremo opuesto de la isla el interruptor que abre la salida desde donde podrás llegar a la isla siguiente.
Dirígete al otro extremo de la nueva isla, salta hacia la izquierda para alcanzar unas rocas más altas y desde allí podrás divisar una isla que tiene el aspecto de unos escalones. Dirígete hacia allí, sube todos los escalones hasta la cima, salta hacia la derecha para llegar hasta otros escalones que debes subir también, camina hacia la izquierda y salta hacia la primera pendiente que pisaste cuando llegaste desde la primera isla. Pero esta vez debes alcanzar la isla donde se encuentra la segunda placa mística, regresar a la isla donde encontraste la primera placa y volver al pie de los escalones verdes hasta la puerta donde podrás usar las dos placas. Para ello, salta cuidadosamente hasta la plataforma situada frente a la puerta iniciando el salto con un cierto ángulo hacia la izquierda.
El dragón de piedra está en una pequeña abertura detrás de un árbol al otro lado del puente. Evita una roca verde, entra en el edificio y alcanza el tejado. Busca el pasaje que te llevará de vuelta al puente, regresa a la pendiente que utilizaste para escapar de la roca verde y esta vez déjate caer y llegarás a una zona con ladrillos desde donde podrás llegar a la próxima isla.
Deslízate por la cuerda y suéltate cuando pases sobre el puente. Entra en el edificio del nivel inferior, elimina tres guardias y activa el interruptor que abre la puerta al final del recorrido de la cuerda. Sube por la estructura dorada, regresa de nuevo al punto donde comienza el recorrido de la cuerda, agárrala de nuevo, y esta vez no la sueltes hasta completar todo el largo camino.
Ignora las dos puertas de la próxima sala, salta hacia la derecha para alcanzar un bloque, elimina el guerrero que aparecerá al tocarlo y muévelo de forma que puedas trepar sobre él y alcanzar un interruptor que crea un puente sobre la lava. Una vez allí busca el interruptor que abre una trampilla, regresa al muro de piedra, y para caer justo sobre la trampilla tendrás que hacer una maniobra en pleno vuelto para cambiar levemente el arco del salto. Una vez abajo, activa un nuevo interruptor para abrir una trampilla en la sala principal.
Regresa al estanque y sumérgete para buscar un túnel que conduce a la izquierda. Sal a la superficie por

un lado para evitar las cuchillas y busca el interruptor que detiene el movimiento de las cuchillas y te permite volver a la habitación de la lava y atravesar la puerta abierta. Empuja la caja hacia la columna, trepa y salta hacia la siguiente puerta alterando el arco del salto como antes.

En una sala próxima encontrarás dos puertas selladas y un guardia Xian inactivo, así que déjate caer por el agujero del suelo y llegarás a una jaula donde te encontrarás con la desagradable compañía de cuatro guardias y cuatro ninjas. Activa el interruptor lo antes que puedas, dirígete hacia la columna y utilízala como protección durante tus disparos contra los ninjas. Luego elimina los guardias uno a uno y finalmente activa dos interruptores para abrir la salida cercana y una de las puertas selladas.

Cruza la puerta que acabas de abrir, sube los escalones y usa el



interruptor para abrir la puerta cercana. Mata dos guardias, cruza la puerta, trepa hasta lo alto del enrejado, salta girando en el aire para alcanzar otro enrejado a tus espaldas y sigue subiendo hasta llegar a un área plana donde encontrarás una caja que se puede mover. Trepa sobre ella y salta sobre las rocas de la izquierda. Desde el saliente derecho, salta sobre la lava hasta una cavidad cuadrada y busca el dragón dorado en un túnel. Regresa de nuevo hasta la caja y muévela de manera que puedas alcanzar la cuerda que te acercará a la batalla final.

EPÍLOGO: Dragon's Lair

Camina hasta una sala donde encontrarás dos guardias Xian inmóviles, localiza los dos interruptores colocados cerca de uno de ellos y activa sólamente el que está más cerca del guardia. Elimina los ninjas, coge la placa mística que

estaba en poder de uno de ellos y úsala para abrir la puerta que conduce hasta el dragón.
El dragón es lógicamente un hueso duro de roer, pero podrás eliminarlo si sigues estos consejos: emplea primero tus armas más potentes, utiliza el agua para apagar las llamas si el dragón te alcanza con su aliento de fuego, busca munición y botiquines debajo del agua, aprovecha las columnas para protegerte del dragón y conseguir que reduzca su velocidad y aprovecha que debido a su tamaño no puede girar rápidamente, para lanzar contra él rápidas oleadas laterales de ataque.

Una vez hayas conseguido derribar al dragón corre hacia él para arrancarle la daga del vientre y escapa por el túnel antes de que el lugar sea destruido y quedes sepultado entre los escombros.
Lara regresa a su casa, pero pronto descubre que la aventura aún no ha terminado, ya que al parecer unas personas no invitadas han venido a hacer una inesperada visita. Usa la llave en la cerradura situada a la izquierda de la cama para conseguir armas y elimina uno a uno todos los enemigos, primero los de la casa, luego los del patio, a continuación los que se esconden entre las sombras, y finalmente el jefe.

CHEAT MODE

«Tomb Raider 2» incluye dos interesantes trucos prácticamente idénticos a los existentes en la primera parte, con la diferencia que para que funcionen es imprescindible que Lara haya encendido antes una bengala pulsando la tecla que se encuentra junto a la tecla derecha de mayúsculas ("-" en los teclados españoles, "/" en los teclados ingleses). No olvides este importante detalle ya que si realizas los movimientos correctos sin llevar una bengala en la mano, Lara sufrirá una terrible explosión y la partida habrá terminado.
La secuencia exacta de movimientos es la siguiente: enciende una bengala, pulsa y mantén pulsada la tecla de caminar (mayúsculas), da un paso hacia delante, da un paso hacia atrás y luego tres vueltas en cualquier dirección. Si ahora saltas hacia delante conseguirás pasar al próximo nivel y si saltas hacia atrás conseguirás todas las armas del juego en enormes cantidades y un amplio suministro de botiquines y bengalas.

DARK EARTH
La leyenda de la oscuridad

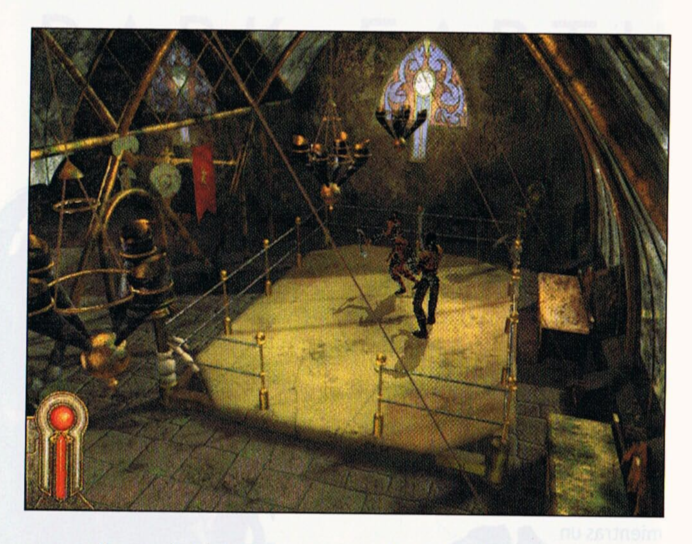
Es difícil establecer el principio exacto de la aventura, pero tal vez sea mi sueño sobre el gran cataclismo lo que de alguna manera selló un destino al que ahora trataré de llevaros con este relato. Sabréis cómo un humilde guardián del fuego libró a nuestra tierra de la oscuridad y cómo sus sentimientos le protegieron contra el virus del mal. Pocas historias pueden igualar esta leyenda, pero debéis de saber, ¡oh príncipe elegido!, que tal vez algún día vos tendréis que afrontar una odisea aún más valerosa.

El despertar me devolvió al mundo de los vivos junto a mi amada Kalhi, y tras rogarla que abandonara con celeridad mis aposentos, empecé con mi rutina diaria y tras lavarme, me enfundé el uniforme de guardián del fuego, cogí la espada y abandoné el barracón ante la llamada de mi amigo de sangre, Zed, el mejor guerrero que jamás ha existido en Sparta. Me invitó a entrenar un poco con la capitana Phedoria, pero antes fui a ver al Proboste Dhorkan para conocer mis órdenes; montar guardia junto a Jedar ante la puerta de la sala del consejo del templo. Antes de acudir a mi puesto, decidí aceptar el reto de Zed y subí las escaleras hasta la sala de combate, donde recogí un hacha y desarrollé mi habilidad en la lucha tanto con Zed como con la capitana Phedoria. Era tal la intensidad de los combates, que por poco me olvido de mis órdenes y tras despedirme de mis compañeros de armas bajé hasta el acceso a la plaza central y en la entrada el templo fui testigo de una inquietante conversación entre Rylsadhar, mi padre y Lory, la Gran Predicadora. Desde allí fui

corriendo hasta las puertas de la sala del consejo, donde ya me esperaba Jedar.

CONTAMINADO

Sin darme tiempo a ponerme en guardia, un grito de terror nos empujó al interior de la sala, donde todo transcurrió tan deprisa que apenas logro recordar cómo maté a uno de los intrusos y cuando me abalanzaba sobre el otro, me arrojó un líquido que me sumió en una pesadilla que, por desgracia, fue real ¡había sido envenenado con el mal de las tinieblas! Recobré la consciencia mientras un guardia me atacaba, sin duda engañado por mi horrible aspecto. Tuve que dejarle K.O con los puños y tras coger su hacha, mi conversación con el alquimista Thanandar me confirmó mis temores: no había cura conocida para salvarme del mal que corría por mis venas. Sólo había una esperanza en la fuerza que brota del interior de una cripta perdida en el origen de los tiempos y a la que sólo mi padre podría llevarme. Salí del hospital y entré en la casa de mi padre, que me prometió enseñarme la cripta, pero antes tenía que hablar con el proboste Dhorkan y quedamos en casa de Sesekhan el archivero. Antes de salir de allí, y tras tranquilizar a Kalhi, cogí el



manuscrito que había bajo la cama y un frasco de la estantería. El archivero se pasaba el día entero en la biblioteca, situada encima de la sala del consejo, tras la puerta de la izquierda. Le pregunté sobre la cripta y me dijo que Bandor, el constructor, era el hombre más indicado para encontrarla, pues tenía todos los planos del Stallite. Como tenía que esperar a mi padre, leí el libro de la historia de Sparta y a su lado descubrí un cajón cerrado con un extraño mecanismo que abrí con la clave escrita en el manuscrito de mi padre. Cogí la placa metálica perforada del interior del cajón y Sesekhan me dijo que era una llave de música celestial para la máquina del templo. Luego encontré en el interior de la estufa situada junto a la puerta un disco, un testimonio de los de Antes que según el Archivero me daría suerte, algo de lo que andaba muy necesitado.

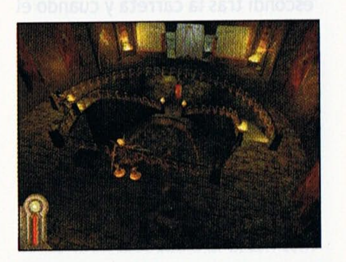
Estuve un buen rato esperando a mi padre, pero ante su preocupante tardanza, decidí salir a buscarlo. Rodeé la inmensa máquina del templo, subí por las escalerillas y metí la llave metálica en su posición. Bajé y activé la palanca de la base. El ingenio empezó a

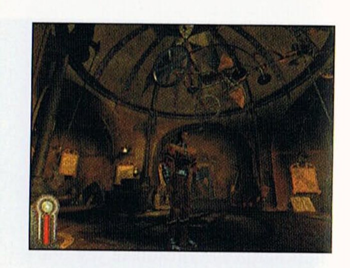
moverse y tras terminar el ciclo, pude acceder a la sala del cristal. En la parte inferior del pedestal había un objeto rojo, pero algo me faltaba y era incapaz de saberlo.
Regresé al edificio de los guardianes del fuego, Garu y Teskan me contaron que el proboste Dhorkhan había decretado la ley marcial. Subí para preguntarle dónde estaba mi padre. El guardián Muldar no me dejó explicarle quién era y me atacó. Era la vida de un compañero o la mía, en aquellos instantes no tuve elección. Dhorkan me amenazó y de sus palabras se desprendía una sospecha; él se había hecho con el poder y no sabía dónde estaba Rylsadhar. Si no quería terminar en el calabozo, debía demostrarle mi lealtad obteniendo informes sobre el sanador. Su forma de actuar y sus insinuaciones me hicieron temer una traición y pensé que lo mejor sería buscar en la cárcel. Crucé el vestíbulo hasta la salida situada tras las escaleras de bajada y tras salir al exterior, entré en los calabozos por la puerta de la izquierda. Escuché la voz de Kalhi, ¡era la prisionera! El guardián Vanshar era el carcelero y sólo pude derrotarlo manteniéndome fuera de la distancia de su hacha y atacándole con el cuchillo cuando dejaba la guardia abierta por haber fallado el golpe. Le quité el hacha y la llave de la celda para liberar a lo que más quería en el mundo. Se sorprendió al verme, y tras contarme que Rylsadhar había desaparecido, decidimos salir de allí y permanecer unidos para afrontar todos los peligros que sin duda nos esperaban en lo que antes era nuestra ciudad.

LA OTRA CIUDAD

Éramos fugitivos en la ciudad de los predicadores, por lo que sólo







estaríamos a salvo en la ciudad baja, donde el buscador Danrys, amigo de Kalhi, nos podría ayudar. Entramos en el edificio, bajamos las escaleras y tras matar al guardia, salimos a la plaza. Coger el ascensor para bajar a la ciudad baja iba a ser todo un problema, porque estaba custodiado por un guardián con pistola que no abandonaría su puesto de vigilancia por nada del mundo. Pero a Kalhi se arriesgó a acercarse a él y le engañó diciéndole que venía de parte de Dhorkan, que necesitaban su ayuda porque había una revuelta. Yo me escondí tras la carreta y cuando el guardián Telk salió de la pasarela me abalancé sobre él para no darle tiempo para apuntar y dispararme con el escupidor de proyectiles, fantástica arma con la que me hice tras derrotarle con precisos golpes de hacha. Con el camino despejado, me uní a Kalhi y bajamos hasta la ciudadela inferior. La seguí hasta la casa de Danrys, un buscador conocido en toda Sparta. De encima de la mesa cogí su piolet. Era un lugar seguro para Kalhi y la obligué a quedarse, porque yo tenía que ir a ver a Thanandar y era mejor que nadie supiera que ella estaba libre. Salí de casa de Danrys y en la plaza hablé con otro buscador y del suelo recogí un peto de metal. Me di una vuelta por el lugar y encontré a una alimentadora, que me dio un buen trozo de carne a cambio del frasco.

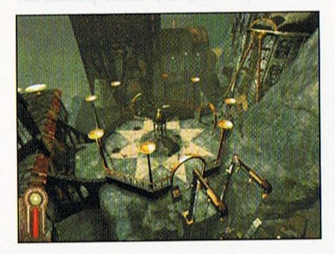
LA CRIPTA

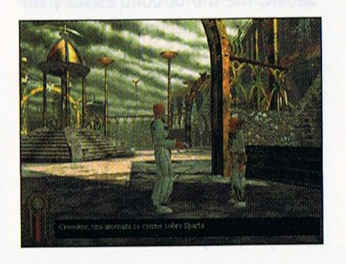
Ya tenía provisiones para asegurar una buena recuperación tras los combates que me esperaban en la ciudad de los predicadores. Subí al ascensor, bajé las escaleras junto al templo y entré en el hospital. Unas huellas de sangre manchaban el suelo en dirección al laboratorio del sanador. Cuando entré,

observé cómo estaba operando sobre el cuerpo de un guardián del fuego completamente destrozado. Hablé con Thanandar, le dije que no había encontrado la cripta. Sus vagas respuestas, el misterioso guardia con aspecto de no-muerto que lo protegía y el hecho de ver a un compañero horriblemente mutilado sobre la mesa de operaciones, me convencieron de las oscuras intenciones de Thanandar. Cuando le ataqué, trató de convencerme una vez más, pero no le hice caso y le golpeé con el hacha. En ese momento, el guardia me atacó y me vi envuelto en una lucha con dos frentes, sólo con el golpe especial que surgía de la oscuridad pude derrotarlos, aunque me costó aumentar mi nivel de contaminación. Del cuerpo de Thanandar cogí una poción, un frasco y una llave roja. Al guardia le quité el hacha, porque la mía podía romperse y no estaría de más contar con una de repuesto. Subí al templo, entré en la sala del cristal y utilicé la llave roja en el mecanismo del mismo color que accionaba el cristal. Con un profundo chirrido, se abrió una trampilla que me condujo hasta la cripta, y al tocar la fuente de la luz del universo, desapareció toda mi contaminación. Pero la enfermedad de la oscuridad seguía presente en mi cuerpo, sólo había ganado algo más de tiempo.

ARMAL SADAK

Volví a descender a la ciudad de los buscadores, tenía que seguir buscando a mi padre y estaba seguro que tanto él como Zed habían escapado de la tiranía de Dhorkan. Caminé por el pasaje que antes no había explorado, llegué a un túnel oscuro y tras atravesarlo, crucé un puente metálico. Me encontré con una atractiva buscadora,







al parecer, en la ciudad baja el amo era un tal Armal Sadak, nombre que ya conocía de boca de Danrys. Entré en el bar; la hermosa Dalia ensayaba un número que a buen seguro caldearía el mismísimo Polo Norte. Entré en su camerino, y aunque al principio se asustó, logré convencerla de que no llamara al encargado. Le pregunté por Armal Sadak, y me respondió que ella le conocía bien, pero sólo me ayudaría si le regalaba algo bonito. Le encantó el espejo de los de Antes y, además de decirme dónde estaba la guarida de Armal Sadak, me dio la contraseña y me advirtió que sólo lograría su ayuda si le ganaba al Yong, un antiquísimo juego del que era adicto. Antes de abandonar el bar, hablé con Maor, me convidó a una cantimplora de Stholl que recogí de la mesa del centro de su garito. Desde la puerta del bar, fui por la callejuela de la izquierda y volví a encontrarme con la atractiva buscadora, que tras advertirme nuevamente sobre Armal Sadak, me indicó el camino hacia su barco. Tras dejar atrás varias calles infectas, llegué al puerto, crucé la pasarela del embarcadero y entré en la madriguera de Armal Sadak. La verdad es que su físico no era tan impresionante como su fama, un tipo bastante enclenque encorvado sobre una mesa de juego. Cuando traté de iniciar la conversación, me recomendó que me largara por piernas si no quería perderlas. Le recité el verso de Dalia y su rostro cambió; si conocía tales palabras, es que venía recomendado por algún amigo. La única forma de sacarle información era ganarle una partida al Yong, pero antes tuve que entregarle un hacha para que accediera a jugar. Me dijo cómo se jugaba; un tres en raya, mezclado con las damas y el ajedrez. ¡Casi nada!, un maestro contra un





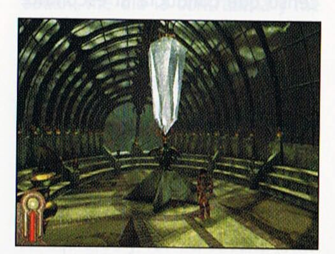
novato, pero lo que en realidad estaba en juego bien merecía la pena el esfuerzo mental que tuve que hacer para ganarle. Aceptó de buen grado mi victoria y le disparé una andanada de preguntas. Así averigüé que los Konkalites, la banda que había atacado a la gran Predicadora y, por tanto, los causantes de mi mal, habían tomado el poder en la ciudad baja y el peligro rondaba tras cada esquina. No habían visto a Zed, aunque estaban seguros que había descendido a la ciudad de los buscadores, ni tampoco había rastro de Rylsadhar. Cuando le pregunté sobre mi mal, me habló de Leona, una ermitaña que vivía más allá del Stallite, en la oscuridad.

LOS KONKALITES

De vuelta a las calles de la ciudad baja, me encontré a Kalhi; ¡la estaban atracando! Solté toda mi furia sobre su agresor y acabé con él sin piedad. Kalhi me agradeció el rescate y me entregó un arma de rayos que me vendría de perlas en mi próximo destino, las alcantarillas, donde se rumoreaba que estaba la guarida de los Konkalites. Me tiré al agua por extremo puesto de la pasarela del barco de Armal Sadak y me deslicé bajo el túnel. En las hediondas cloacas tuve que eliminar a dos guardias. Cuando ya no soportaba por más tiempo el olor, llegué a unas escaleras que me llevaron a un promontorio tras el cual había un nuevo descenso que conducía al escondite de los Konkalites. Antes de doblar la esquina, observé la reunión de semejante atajo de psicópatas. Su descomunal jefe aplastó a uno de sus hombres por fallar en una misión. Desde luego, el miedo es el mejor estimulante, como pude comprobar en los siguientes combates contra los Konkalites. Primero,

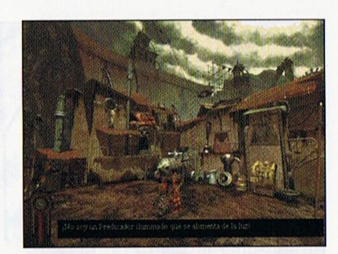
uno al pie de las escalerillas. Luego, otros dos. A pesar del peligro, algo me decía que no debía gastar todavía el rayo, sin duda me esperaba algo pero más adelante. Entré en la caverna situada a la izquierda del pequeño puente y una enorme masa de músculos me hizo emplear por segunda vez el golpe especial de la oscuridad. Rebusqué entre su ropa y encontré la llave de la celda situada al fondo de la caverna. Abrí la reja y el corazón me dio un vuelco: allí, encadenado en el suelo, estaba Zed. Él también estaba invadido por la oscuridad, pero en un grado muy superior al mío. Tras decirme que Thanandar aún vivía y era el mayor peligro para la luz, me pidió que me marchara, que le dejará allí, ya nada podía salvarle. Me resistía a irme dejando a mi mejor amigo abandonado a su suerte, y entonces su cuerpo entró en una metamorfosis que lo convirtió en una bestia del averno. Eso ya no era Zed, y sus garras estuvieron a punto de acabar con mi vida antes de caer ante mi ataque a la desesperada. Salí de aquella pesadilla para vengar a Zed matando al jefe de los Konkalites.

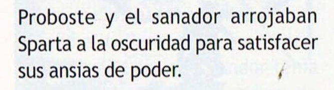
Entre las decenas de barriles de la caverna en la que maté al grupo de dos esbirros, encontré un puño de hierro. Envuelto en una rabia cegadora entré en la sala de Sordos, jefe de los Konkalites. Era el momento de utilizar el rayo y todas las armas que había ido recogiendo; el puño, las hachas. Ese combate es la mayor leyenda de la Sparta de nuestros días. Creo que sólo la fuerza de la oscuridad que ya me invadía y mis ansias de venganza me permitieron vencer. Del corpachón caído de Sordos, cogí una llave que abrió un arcón metálico en cuyo interior encontré la alianza entre Dhorkan y Sordos. Ahora, todas mis sospechas cobraban una nueva dimensión. El











Proboste y el sanador arrojaban Sparta a la oscuridad para satisfacer sus ansias de poder.

LA TRAICIÓN

Regresé a la ciudad de los Predicadores con ganas de arreglarle las cuentas a esa sabandija traidora de Dhorkhan. Ante su puerta estaba la capitana Phedoria, sólo tuve que mostrarle el documento de la alianza. Entramos a detenerle, pero escapó por un pasadizo secreto oculto en la pared. Mi capitana me ordenó perseguirle mientras ella avisaba a la Gran Predicadora. Cogí un frasco y un estilete de la mesa del Proboste. El estilete me sirvió para manipular la cerradura de la pared falsa y entré en el pasadizo. Descendí por una alcantarilla y recorrí cientos de metros entre escaleras y puentes construidos en el interior de la montaña del Stallite. Para mi sorpresa, salí en la ciudad baja, justo detrás de la alimentadora. Me encaminé hacia el muelle, y al llegar investigué la zona que aún no conocía y que llevó hasta una puerta con una calavera pintada que según la leyenda nadie había conseguido abrir, aunque cerradura no le faltaba.

Era evidente que Dhorkan habría huido hacia la ciudad de los Predicadores, por lo que fui al templo a buscarle. Entré en la sala del cristal y mi espíritu recobró algo de la luz que había perdido hace tiempo; por unos instantes, pude ver a mi padre descendiendo hacia la cripta. Pero antes de que pudiera seguirle, apareció Thanandar para dejarme fuera de combate. Cuando me desperté, bajé rápidamente a la cripta, pero ya era tarde, Rylsadhar caía fulminado por el corazón de la luz. Ya nada podía hacer por él, salvo seguir luchando para que su sacrificio no hubiera sido en vano.

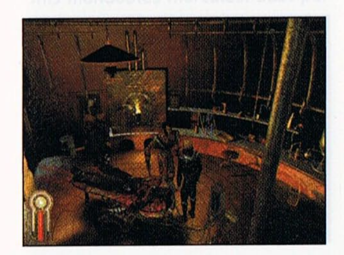
Al subir al templo, la capitana Phedoria y Lory, la Gran Predicadora, me ordenaron que las siguiera. Me llevaron hasta la sala contigua a la biblioteca y mientras Phedoria montaba guardia, hablé con Lory. Me consoló diciendo que mi padre había muerto para salvar a Sparta, pero aún quedaba mucho por hacer, la oscuridad amenazaba con destruirlo todo a no ser que pudiéramos acceder a la cámara secreta donde mi padre escondía todos sus secretos, pues entre ellos debía estar la clave para vencer al mal. Para entrar se necesitaba una llave formada por tres cristales. Lory tenía el anillo de la llave, pues mi padre se lo había entregado antes de morir. Así, la búsqueda de los tres anillos sería a partir de este momento mi objetivo y debía dejar mis ansias de venganza para más adelante.

LA OSCURIDAD

Abandoné el templo, todo el Stallite estaba sumido en la noche provocada por la llegada de la oscuridad. Hordas de bestias salvajes se aproximaban a Sparta. Siguiendo las indicaciones de Lory, fui a la torre de los constructores

para hablar con Bandor. Una vez más intente pasar por las buenas, pero tuvo que ser por las malas y el guardia se arrepintió de no haberme querido escuchar. Subí a un extraño ascensor y tras mucho rebuscar encontré la palanca que activó el mecanismo de ascensión. Al llegar a la cúpula de la torre de los constructores, dos hombres temerosos me dijeron que Bandor no estaba allí. Pero sabía por la descripción de Lory que Bandor tenía una pierna de metal, y uno de ellos tenía tal articulación. Era evidente que Bandor trataba de ocultarse a un extraño. Cogí los planos que había sobre la mesa y los usé sobre la chimenea, amenazando con quemarlos. Bandor no pudo resistirlo y aceptando su identidad me pidió que se los devolviera. Tras darle su tesoro, le conté quién era, pero tuve que demostrárselo enseñándole el anillo. Comprendió la situación y me entregó uno de los cristales que componían la llave de Rylsadhar.

Ya sólo tenía que encontrar los otros dos, y me dirigí hacia la puerta de la calavera con el convencimiento de que mi padre había escondido en aquel lugar prohibido otro de los cristales de su llave. Al llegar al callejón de acceso a la puerta, un tenue resplandor me puso alerta. Alguien estaba manipulando el cajetín de la cerradura. Era Dhorkan. Me armé con el tronchador y libramos un combate en el que el estilo inculcado en la escuela de los guardianes del fuego dejó paso a la más encarnecida lucha instintiva. Cuando terminé con él y miré su cuerpo, apenas pude creerme el autor de esa carnicería, pero la venganza liberó mi lado salvaje. Además de recoger su magnífica espada, me hice con un mapa-llave, una moneda y otro de los cristales. Inserté el mapa-llave en el

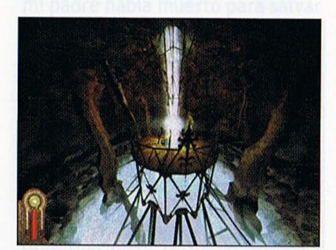




cajetín de la puerta y ésta se abrió con el esfuerzo de los años de inactividad. Entré en una sala de los de Antes, todo estaba lleno de cables y reinaba la destrucción. En una esquina, el color rojo atrajo mi atención y cogí un extraño objeto.
Al salir de la milenaria estancia, me dirigí hacia la derecha para dar una vuelta por los muros del Stallite. Tras subir por la torre de acceso, avancé hacia el fondo y recorrí las almenas. En una de las casetas había dos hombres luchando a muerte. Ataqué al de negro, un maldita sabandija Konkalite. Había salvado a Lodar, explorador de una caravana de vagabundos, que me agradeció la ayuda entregándome una armadura de metal muy pesada con un extraño artilugio.

LA LLAVE DE RYLSADAR

Danrys identificó el extraño objeto de los de Antes como una sustancia que podría interesar a Bogdara, el maestro aceitero. Cuando le pregunté por los cristales de la llave, me pidió que le enseñara el anillo y los dos que ya tenía, pues así podría tomar medidas y fabricar el tercero que me faltaba para completar la llave. Tras mostrárselos, me comentó que sólo con cuarzo en bruto podría tallar el tercer cristal.
Había llegado el momento de dejar el Stallite, tenía que encontrar a Leona. La única salida de era atravesar las alcantarillas y cuando llegué hasta las escaleras que bajaban hacia la guarida de los konkalites, observe una escalerilla que se introducía en el agua. Me puse la armadura de metal y me metí en el agua. El regalo de Lodar era un traje acuático que me permitió respirar bajo el agua y, tras eliminar a una bestia de las profundidades y avanzar por kilómetros de angostos pasillos,









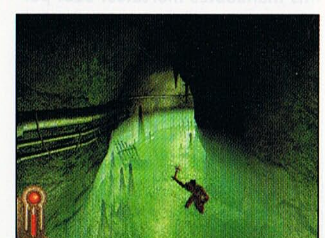
vislumbré las escaleras que subían hasta el exterior.
En la superficie me recibieron dos animales de la oscuridad. A pesar de su infernal aspecto, sangraban ante el acero de la espada de Dhorkan y los liberé de su mísera existencia. Me metí en el agua enlodada y descubrí la entrada a una cueva. Pero en lugar de la oscuridad, me encontré en mitad de una luminosa selva llena de vida. Exploré hacia el Norte y llegué hasta una charca habitada por una serpiente muy agresiva, pero tan lenta en el lodo que no pudo esquivar mis mandobles mortales. Subí por un entramado de escalones atados a las ramas de los árboles hasta llegar a la cabaña de Leona. Tras una larga conversación con ella, supe que podía contar con su apoyo y me reveló la existencia del pacto de los elegidos y cómo Zed me había traspasado la fuerza vital de la luz antes de morir.

El corazón de la luz estaba extinguido pero la tumba era nuestra única esperanza y el camino hacia ella y las pruebas a las que se vería sometido el intruso estaban en el conocimiento de mi padre, estaba claro que todas las claves estarían en su sala secreta. Leona también me habló del poder curativo del agua del río, pero aunque el beber de ella hizo descender mi contaminación, también me debilitaba.
Tras descender de nuevo a la selva, observé que junto al lugar en el que me había atacado la serpiente, había cristal de roca verde. Corté un trozo con el piolet de Danrys, es posible que sirviera como materia prima en la fabricación de la última pieza. Cuando se lo enseñé, se puso a trabajar al instante y como era un auténtico manitas con los metales, consiguió una pieza que servía para completar la llave de Rylsadhar.

EL RESCATE DE UNA DAMA

Dos guardias trataron de impedirme el acceso a la casa de mi padre, mi ansiedad por entrar en la habitación secreta era tal que ya podréis imaginar la suerte que corrieron. Inserté la llave en la cerradura y me convertí en el segundo ser humano que accedía a la cámara de Rylsadhar.
En la primera mesa a la izquierda, leí el libro de los tratados y profecías y también me agaché para recoger unas notas. Examiné todas las estanterías hasta llegar a otra mesa en la que reposaba uno enorme libro bajo el que encontré unos dibujos. Entonces vi un telescopio, el instrumento que utilizaba mi padre para conocer las estrellas y de pronto un sentimiento de rabia se apoderó de mí; todo aquello que contemplaba era mi padre y él estaba muerto. Me invadió la cólera, entré en el modo de la oscuridad y golpeé el telescopio con tanta furia que de sus pedazos salió una gran llave de acero.
Entré en el templo para mostrarle a Lory todo lo que había encontrado en casa de Rylsadhar, pero llegué tarde. La Gran Predicadora y mi capitana yacían muertas, dos muertes que no hicieron sino insuflarme más valor. La única persona que me quedaba por visitar era el maestro aceitero, por lo que fui al cuartel, subí al primer piso, salí al balcón que daba acceso a la cárcel, y entré por la otra puerta. En la torre estaba el laboratorio de Bandor, un alquimista legendario. Como ya venía siendo costumbre, se asustó y no quería hablar conmigo, pero cuando le amenacé con pegarle, accedió a escucharme. Le hice entrega del extraño objeto de los de Antes, y me dijo que lo analizaría. Bajé las escaleras, estuve un rato curioseando y volví para





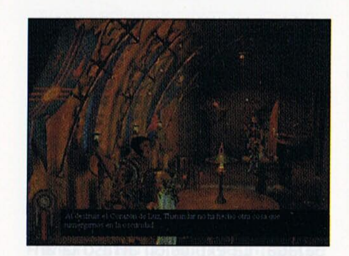
ver si ya había terminado. Ya sabía que era, pero si quería la respuesta, tendría que traer sana y salva a su amada Dalia, la bailarina.
La operación de rescate empezó por hablar con ella y contarle lo sucedido. Decidió seguirme, y Maor en el bar y otro monstruo en los sótanos del cuartel engrosaron la lista de criaturas que había enviado al infierno. Al ver a su novia con sus grandes cualidades físicas intactas, me lo agradeció entregándome el extraño objeto sumergido en aceite, pues al parecer tenía propiedades explosivas.

LA TUMBA

Se acercaba la hora del fin. Las hordas de la oscuridad entraban en Sparta. Era el momento de arriesgarlo todo. Según los documentos de mi padre, la tumba, la morada de la fuerza suprema, estaba en las entrañas de la roca del Stallite. Con la gran llave abrí la tapa que cerraba el pozo del centro de la plaza y arrojé a su interior la bomba de los de Antes. Según caía salí corriendo en dirección contraria, pasé la caravana y me parapeté tras ella a unos cuantos metros hacia la plataforma de bajada. La explosión arrasó la antaño hermosa plaza, abriendo un enorme agujero de profundidad desconocida. De la máquina del pozo sólo quedaba la hélice, y le faltaba un aspa. La encontré junto a la fuente de la plaza del hospital y la arreglé. Me concentré para caer en el éxtasis del modo oscuridad y salté al vacío. La hélice amortiguó una caída de miles de pies. La oscuridad ya poseía casi toda mi alma y me había convertido en una bestia, mi ser humano tenía los minutos contados. Me dirigí hacia la derecha y guiado por la luz atravesé un arco. Recorrí inmensas salas y pasillos hasta que









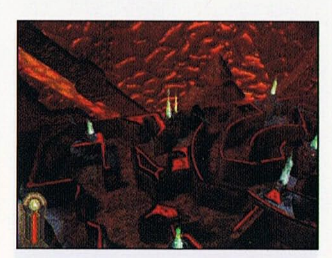
una puerta se cerró tras de mí con un complejo mecanismo de piedra circular giratoria. En el otro extremo, un acantilado impedía continuar, por lo que la única salida era el rompecabezas de la puerta. A ambos lados de la misma, había sendas hileras con tres palancas de dos posiciones cada una. Sobre cada ranura; un símbolo. Aquellos iconos me eran familiares. Miré los dibujos de mi padre y allí estaban, cada uno relacionado con una palabra. Así, pues la colocación de las palancas debía seguir el orden de alguna frase. La construcción sintáctica debía estar en los documentos de mi padre. Tras leer varios párrafos, apareció la leyenda: "El Runka hijo de la luz viene del sol/estrella para salvar al mundo amenazado/destruido por el Shankr". Una vez establecidas las correspondientes relaciones con los símbolos, la posición era la siguiente empezando siempre por la palanca que estaba situada más a la izquierda:

Fila a la izquierda de la puerta mirándola de frente; abajo, arriba, arriba.

Fila a la derecha de la puerta; arriba, abajo, arriba.

Tras revisar una vez más la correcta situación de las palancas, accioné el tirador y la enorme piedra giró dejando libre la salida. Como suele decirse, salí del fuego para caer en las brasas, porque la puerta volvió a quedar bloqueada y ante mí se alzaba un laberinto fruto de la mente de algún ingeniero de la oscuridad. Su mayor dificultad eran las cuchillas que se movían sobre las paredes, el más mínimo roce de sus afiladas hojas con mi anatomía supondría la muerte instantánea. Tomé el camino de la derecha y sólo estudiando con antelación las zonas libres de la acción de las cuchillas y calculando el momento de correr por los pasillos

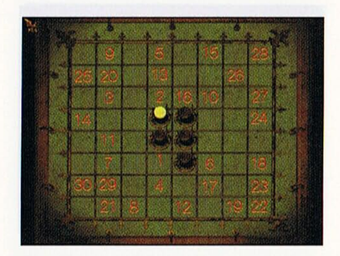




según el movimiento rutinario de las mismas pude llegar a la salida. Mi paso definitivo hacia la oscuridad estaba dado. Frente a mí se alzaba Thanandar. Me ofreció la unión, le respondí con la bravuconería que él estaba esperando. Observé su metamorfosis hacia una bestia de cinco metros, con interminables miembros terminados en garras que cortaban hasta el aire. La cegadora luz que desprendía la puerta de la tumba me llevó hacia la derecha mientras aquella alimaña me perseguía.

Me encontraba ante un nuevo mecanismo compuesto por dos tiradores que se podían mover a izquierda o derecha, según el lado desde el que se accionaran. El sistema era lograr que en cada uno se encendieran las tres luces. Se iluminaban de una en una a cada movimiento del tirador y se apagaban, pero bastaba con conseguir que al final se hubieran encendido las tres en cada uno de los lados. En realidad, no era difícil, todo era cuestión de insistir y probar, el factor problema lo puso el acoso de Thanandar. Era inmortal, pero si conseguía herirle varias veces seguidas sin que me tocara, caía desmayado y yo tenía unos segundos para dejar el combate y trabajar en los tiradores. Pero el tiempo de recuperación era tan corto que tuve que tumbarlo más de quince veces.

El arma de los de Antes me permitía pararle a distancia, pero cuando se me acabaron los proyectiles, tuve que emplear varias hachas y espadas, pues el acero se rompía con facilidad contra la piel acorazada de la bestia. En el cuerpo a cuerpo encontré el estilo de combate idóneo; me dejaba acorralar contra un muro y cuando me lanzaba sus golpes me agachaba y rápidamente propinaba los mandobles. Me agachaba,



golpeada, me agachaba, golpeaba. Con este sistema podía esquivar el ataque enfurecido pero previsible del monstruo y dejarle así aturdido.

Cuando completé el mecanismo, se abrieron las colosales puertas y la luz atravesó a Thanandar. Sus gritos de agonía callaron cuando

Consejos de Rylsadar

Para no entorpecer el relato de la solución hemos preferido reservar este recuadro para algunos consejos y trucos esenciales. El peculiar sistema de grabar partidas de «Dark Earth» es una dificultad añadida en el transcurso de la aventura. Conocer la posición de los medallones del Dios Sol y saberlos utilizar en el momento adecuado os ahorrará tiempo y disgustos por tener que volver a superar los difíciles combates. En la tumba es aconsejable guardar la partida en el medallón de las columnas una vez abierto el mecanismo de la puerta y pasada la secuencia cinemática, pues la prueba del laberinto es más que compleja. Y hay que salvar la partida a la salida del laberinto –como se muestra en la imagen, por la dificultad del combate final–. Hay 13 medallones, y ésta es su localización:

1.-En la habitación de Arkham.

2.-En la plaza central, el muro entre los



cuarteles y la plataforma de descenso.

3.-En el hospital.

4.-En la sala de reuniones del Templo.

5.-En la parte de abajo de la perspectiva cenital del sótano del cuartel.

6.-En la cárcel.

7.-En la plaza principal de la ciudad baja, al lado de la rueda de carruaje.

8.-En el acceso a los muelles, la pantalla a la derecha del bar.

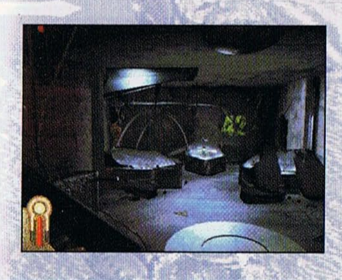
9.-En las escaleras de acceso a la guarida de los Konkalites

10.-En las escaleras de subida a las almenas en la ciudad baja.

de su interior brotó la luz y su cuerpo estalló.
Algo me transportó al interior de luz y mientras los seres supremos del universo cantaban la destrucción del mal, el corazón de la luz volvió a inundar la cripta y las tinieblas se dispersaron por fin en en Sparta.



11.-En la choza de Leona.
12.-En la sala de columnas de la Tumba.
13.-A la salida del laberinto de la Tumba.
Las armas de fuego son casi imprescindibles para derribar a Thanandar. En esta foto (abajo) podéis ver la situación exacta del arma más poderosa; una ametralladora de asalto de los de Antes. Está dentro del Bunker de los de Antes al que se accede por la puerta de la calavera. Tiene más de 30 balas, pero cuidado con el gatillo porque con dos o tres podéis tumbar A Thanandar. Otra arma de fuego bastante útil en el combate final –tened por seguro que agotaréis la munición de la ametralladora antes de abrir la puerta–, es el rayo pequeño que Kalhi os entregará tras matar al atracador. En el cuerpo del asaltante encontraréis las municiones. En la planta baja de la torre de maestro aceitero –frente a la cárcel– podréis encontrar balas para el escupidor de fuego del guardia de la plataforma y la materia prima para fabricarlas en el fundidor del cuartel –frente a la habitación de Arkhan–.



Los alimentos también son importantes para recuperar energía. La alimentadora de la ciudad baja os dará carne a cambio de múltiples objetos todas las veces que queráis. En la guarida de los Konkalites, dentro de los barriles y en otros lugares hay mucha comida. Por último, hay que tener paciencia para encontrar las palancas de la plataforma y del ascensor de la torre de los constructores y, en general, muchas veces hay una posición demasiado exacta para encontrar los objetos, avanzar y activar las máquinas.

RIVEN

El final del Imperio Gehn

Riv... era un extraño paraíso situado en algún punto del univ... ...die sabía cómo llegar hasta allí. Tan sólo los li... ...exo eran capaces de abrir las puertas que ...unicaban nuestro ...do con el de Riven. Y de no ser por el n... ...e co... sobre esas tierras nadie ... Per... destino hizo que yo ... salvar a...l territorio de su opresión... ...lo hice.

Una vez transportado a las tierras de Riven, aparecí en un pequeño portal rodeado de rejas que me impedían salir al exterior. Alguien llegó de repente y me robó el libro que me había hecho llegar hasta allí.

Mal empezaba. Instantes después, pude oír cómo el cuerpo del ladrón caía al suelo, sin vida, a la vez que las rejas de mi prisión se levantaban dejándome en libertad. Alguien al que no había podido ver me había ayudado. Mi aventura no había hecho más que empezar.

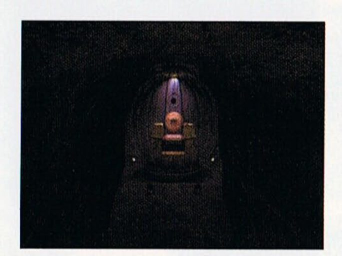
LA PRIMERA CÚPULA GIRATORIA

Lo primero que hice fue echar un vistazo por la zona. Debía familiarizarme con ese mundo tan espectacular jamás visto hasta entonces. Subiendo unas escaleras que estaban cerca de mi celda, accedí a una sala impresionante, de forma circular y con cinco columnas en las cuales había incrustados unos enormes escarabajos. Observé que de ellos colgaban una especie de tiradores, que accionándolos me mostraban escenas

iconografiadas con diversos paisajes de Riven. En esa mis[illegible] sala había una pu[illegible]ica, pero no pude abrirl[illegible] momento.

Saliendo de nuev[illegible] escarabajos, me e[illegible] pulsador. Cada vez [illegible] el pulsador la puer[illegible] rrándose así el acceso [illegible]. Repetí la operación hasta cuatro veces, de tal manera que ya no pude volver a entrar, por lo menos por ese acceso, aunque má[illegible] averigüé que la sala tenía otra entrada. A grandes rasgos deduje que estaba en una sala que deno[illegible]miné giratoria y cada vez que yo pulsaba el botón todo el recinto rotaba abriéndose nuevas entradas y cerrándose otras.

Di media vuelta y me dirigí por el camino de la izquierda, descendiendo por unas escaleras. Tras un par de giros a la izquierda, me encontré con una puerta de madera imposible de abrir, así que pase por un pequeño hueco que quedaba debajo. El sendero me condujo a unas escaleras, y al final de éstas me encontré de nuevo en la sala de los escarabajos. Entonces pude ver que había puertas dentro de la sala que antes no había visto. Una de ellas conducía a una cueva, en la cual había un tubo que salía por el tec[illegible]naban nubes de [illegible]ortar el vapor qu[illegible]ndo una espita. [illegible] paseo por [illegible]na cosa [illegible]los artefactos [illegible] tierras funcionaban con vapor y lo único [illegible]taba haciendo ha[illegible] volver [illegible] sala [illegible] la espita volví [illegible] había venido hasta la sala [illegible]. En la puerta por la que [illegible] había un pulsador y una palanca, accionando ambos elementos conseguí que se abriera una puerta metálica, precisamente la que antes había mencionado. Atravesé dicha puerta y empujé un pulsador y una palanca, así conseguí que bajara un puente, que me condujo a una enorme cúpula dorada giratoria. Siguiendo las pasarelas volví al exterior. Allí me encontré con una especie de cañerías, similares a las de la cueva de la sala de los escarabajos, que también tenían espitas, giré las dos. Volví sobre mis pasos a la sala de los escarabajos y una vez allí, tomé la única salida por la que no me había introducido. Atravesé un puente, bajé por unas escaleras y avancé





a la izquierda por una pequeña puerta. Entré en una nueva sala. Al fondo, había una gran jaula con una silla en su interior. Entré en la jaula y me senté en la silla. Lo primero que me llamó la atención fue un curioso ojo de buey que había a la izquierda al que no pude evitar echar un vistazo, al lado había un botón, así que lo pulsé, y vi como se abría otra puerta en una sala que no sabía ni donde estaba. Decidí salir del recinto y continuar por el corredor. Al final del mismo había otra puerta. Tras abrirla me encontré dentro de una gran sala de ceremonias, que era, curiosamente, la misma que había visto a través del ojo de buey. Me encaminé hacia la puerta, salí de nuevo al exterior, y me encontré con una especie de nave transportadora o teleférico. Me subí, usé la manivela para cambiar la orientación del teleférico, y la palanca para avanzar. Se puso en movimiento recordándome mis experiencias en las montañas rusas. Después de mi paseo, me encontré en la Gran Isla de Riven.

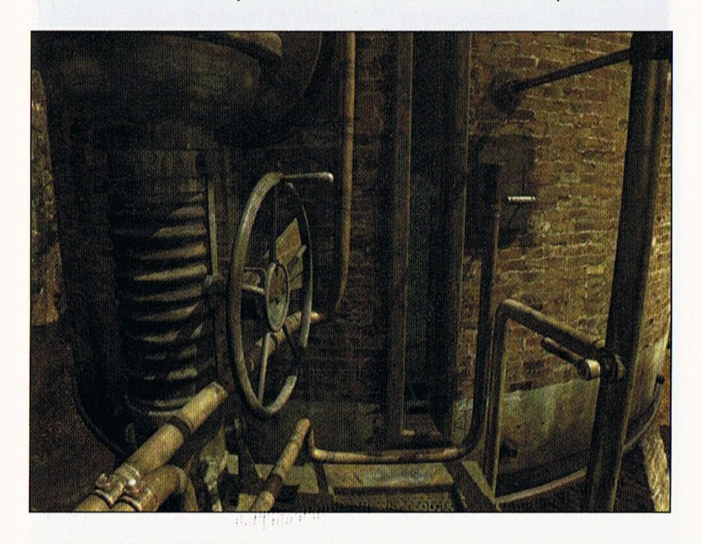
LOS SECRETOS DE RIVEN

Tras bajarme del transportador, me puse a curiosear por allí y me encontré con una especie de ojo de madera que estaba incrustado en la pared. Al empujarlo giró, dejándome ver unos extraños signos al mismo tiempo que se escuchaban unos sonidos. Más tarde me di cuenta de la gran importancia que tenían estos signos y sonidos, con lo que cada vez que llegaba unos de estos ojos prestaba tanta atención a la vista como al oído. En fin, el caso es que a la izquierda del teleférico había una cueva. Tras subir las escaleras y atravesar el puente colgante llegué a un bosque talado, cogí siempre el camino de la derecha; al final del mismo había una caja metálica que los habitantes de Riven utilizaban como vehículo de

transporte. Me introduje en ella, y accioné una palanca; el cajón se puso en marcha y me llevó hasta la Isla de la Gran Caldera.

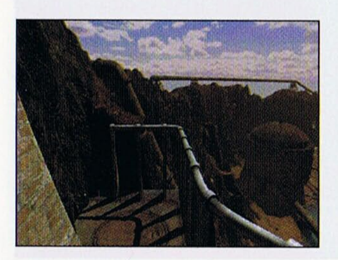
INTERRUPTORES, VÁLVULAS Y PASARELAS

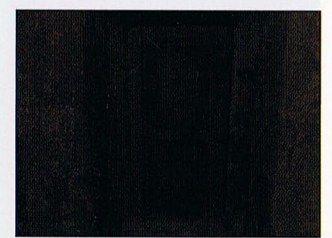
Lo primero que hice fue atravesar la pasarela que cruzaba el lago hasta llegar al punto de intersección donde se encontraban las cañerías conductoras del vapor. Una de las espitas giraba en tres direcciones. Coloqué la espita en la posición central. Regresé hasta el edificio de la caldera y subiendo unas escaleras tomé el camino de la izquierda. Allí había una nueva espita que coloqué a la izquierda. También empujé una palanca que había en la pared. Giré la rueda para vaciar la caldera de agua y corté el gas con la válvula de la derecha, con ello conseguí apagar el fuego de la caldera. Gracias a estos pasos ya era posible entrar en la caldera pues había sofocado el impresionante calor que hacía en su interior, pero de momento no consideré oportuno atravesar la puerta, así que regresé al centro de la isla y giré la espita, esta vez al lado derecho. Después de esta

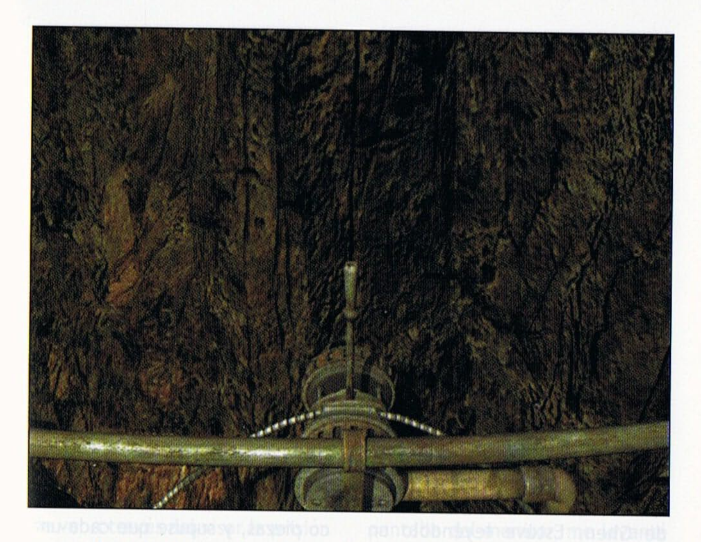


sencilla operación decidí que había llegado el momento de regresar a la caldera. Ahora sí que pasé al interior y seguí por el camino que terminaba en un balcón. En el suelo del balcón había una trampilla, la dejé abierta. En el mismo balcón donde me encontraba, encontré una puerta. La tentación era demasiado grande como para no pasar, así que me introduje en ella y posteriormente la cerré. Al cerrarla me di cuenta que las puertas abiertas ocultaban dos pasillos (uno a cada lado) con un aspecto muy interesante. Fui por el que tenía unas escaleras que descendían, y al final del mismo me encontré con otra de las famosas cúpulas doradas giratorias (esto se repetirá mucho a lo largo de la aventura). Me di la vuelta y cerré unas puertas que habían quedado detrás de mí. De nuevo apareció otro pasillo. Éste me condujo hasta una cámara que contenía un aparato por el cual se sucedían una serie de imágenes a una velocidad endiablada. Lo más llamativo es que uno de esas imágenes era dorada y se diferenciaba claramente del resto. Pulsé el botón que había encima del aparato en el mismo momento en el que aparecía el símbolo dorado en el visor (si esta tarea de precisión os cuesta mucho trabajo, basta con pulsar el botón muchas veces seguidas y obtendréis el mismo resultado). Lo que conseguimos con esta tarea fue hacer que la cúpula se parase, y desde entonces siempre que viese una de estas construcciones doradas debía repetir el mismo proceso.

Anduve sobre mis propios pasos hasta el balcón. Desde el balcón, me fui hacia la derecha y me fijé en que uno de los tubos que provenían del centro de la isla, exactamente el que estaba más a la derecha, subía por la pared de roca de la isla. Sin perder de vista el







recorrido del tubo, pude ver que en el mismo puente donde yo estaba había otra palanca que activé. Después de todo esto, regresé al balcón, pasé por la puerta, la volví a cerrar tras de mí y en esta ocasión me fui por el pasillo que me faltaba por explorar. A través de él llegué a un curioso mecanismo de forma esférica que tenía una gran cantidad de palancas e interruptores. Toqué la esfera y ésta se abrió. En el cazo de la derecha había algo de alpiste, cogí un poco y lo puse en el centro de la bandeja, accioné la palanca de la izquierda y el mecanismo se fue hacia abajo, pasado un rato pude oír cómo se cerraba la esfera.

Sin perder ni un segundo volví a dar a la palanca para que la esfera subiera, y al abrirla me encontré con una rana en su interior. Había fabricado una trampa para ranas. Sí, para ranas y no perdáis de vista este detalle pues tendrá gran valor en acciones posteriores. Luego miré hacia arriba, había un ventilador enorme, pero estaba parado porque anteriormente había dado a la palanca que se encontraba en el puente. Subí por él, atravesando todos los conductos, hasta que llegué a una especie de casa o más

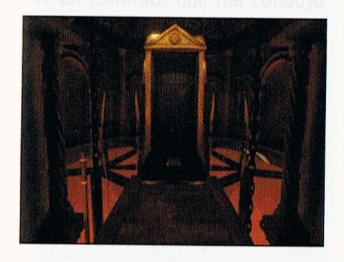


bien un laboratorio. Todo indicaba que era propiedad de Ghen, así que todo lo que había por allí debía tener bastante valor para mis investigaciones. De hecho encontré dos cosas interesantes. Un nuevo ojo de madera, con su correspondiente símbolo y sonido. Y un libro que resultó ser el diario de Ghen. Estuve leyéndolo un buen rato, pero lo más interesante fue la parte en la que hacía referencia a cinco símbolos que eran la clave para accionar algo relativo a las cúpulas doradas. Procuré memorizarlos ya que, sin duda, me iban a hacer falta. Al lado de una de las puertas del laboratorio había una luz azul de las que se utilizan para llamar a los teleféricos. La pulsé, pero no salí por esa puerta, sino por la que se encontraba enfrente. A los pocos metros me encontré con el teleférico que esperaba y me dirigí hacia la isla del Gran Mapa.

CADA CÚPULA EN SU SITIO Y CON SU COLOR

Tomé un camino un tanto tortuoso que me condujo hasta un ascensor. Pulsé el botón y llegué hasta el piso de arriba. En la habitación por la que salí había un mapa de Riven con forma de puzzle, contenía cinco piezas, y supuse que cada una de ellas reproducía una de las islas del mundo de Riven. Pulsé uno de ellos y me dirigí hacia el final del pasillo, llegué a otra sala, y esta vez vi otro puzzle, pero en esta ocasión era tridimensional. Tenía tanto detalle que se apreciaba, en cada uno de ellos, la situación exacta de las cúpulas. Este dato era simplemente orientativo, y por el momento no tenía más valor. Regresé al teleférico, pero me limité a girarlo sobre sí mismo, para salir por el lado contrario. Atravesando una puerta, llegué hasta una especie de observatorio marino.

Este lugar, de momento, no llamó mucho mi atención.
Bajé por un ascensor cercano y fui a parar a una especie de gruta, en la que vi a un hombre salir corriendo, pero decidí no seguirle. Seguí mi camino a lo largo de la gruta. Al final de la travesía llegué hasta un asiento, me senté sobre él, además de para ver lo que sucedía, para tomarme un merecido descanso. Apretando el botón de la derecha y pulsando la palanca de la izquierda, conseguí hacer bajar un monitor delante de mí. Había un botón con forma de figura geométrica en uno de los lados del monitor. Pulsándolo pude ver a través del visor la prisión en la que se encontraba cautiva Catherine. Volví a dar a la palanca de la izquierda y el monitor regresó a su lugar de origen. Pero apretando la palanca de la derecha, bajó otro monitor. Aquí aparecían cosas muy interesantes. Con un poco de audacia, pude descifrar una especie de código de colores D'ni. La forma en que obtuve este código no fue muy difícil. Apretando una de las formas geométricas del monitor conseguía que el visor rotara, y cuando éste paraba, aparecía en su parte inferior un extraño símbolo y en el monitor un color. Tomé notas tanto de los símbolos como de sus colores correspondientes, seguro que me eran útiles en otro momento. Hubo algo más que llamó mi atención; cuando el color rojo aparecía en el monitor, además surgía también una ballena del fondo del mar. Curioso, ¿no? Volví a dar a la pantalla del monitor, me levanté de la silla y deshice el camino, pero esta vez en lugar de seguirlo hasta el final, decidí entrar por la puerta de la derecha. Llamé al funicular con el botón azul y una vez dentro puse rumbo a una nueva isla de Riven.





MÁS OJOS, MÁS NÚMEROS, MÁS COLORES

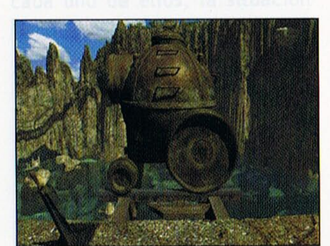
Llegué a otra de las islas de Riven. Subiendo por el ascensor hasta el segundo piso, encontré una nueva cúpula a mano derecha. Actué de la misma manera que con el resto de las cúpulas, accionando la palanca hasta parar en el color dorado...

Después de dar un rodeo por la cúpula llegué hasta un faro, dentro había una silla, en la cual me senté. Accionando la palanca de la izquierda, conseguí que la silla se elevara, pudiendo apreciar una vista panorámica de la Isla de Riven. Una vez arriba pulsé la palanca de la derecha.

Después de esta visión, me encaminé de nuevo hasta el ascensor por el que había llegado hasta el faro, pero esta vez me apeé en el primer piso. Avanzando un paso, y empujando la palanca de la izquierda, aparecieron unas escaleras, por las cuales descendí. Avancé por el camino hasta un túnel que se bifurcaba, tomé la decisión de ir por la izquierda, y enseguida encontré una enorme espada que había clavada en la tierra, estaba a mano derecha. Bajando por un camino oculto llegué hasta la espada. Tras mirar por los alrededores, encontré otro ojo de madera, y al girarlo otro símbolo asociado a otro extraño sonido.

Después de todo esto, volví a la bifurcación anterior, pero esta vez tome el camino de la derecha, tenía un color rojizo. Siguiendo por el camino llegué hasta un lago submarino. Estaba rodeado por un poblado con casas, pero los nativos se escondían a mi paso. Opté por seguir los caminos de troncos que había entre las casas y así llegué hasta un submarino o algo que se le parecía bastante, pero no podía entrar en él. Lo mejor que se me ocurrió fue accionar la palanca que tenía a mi





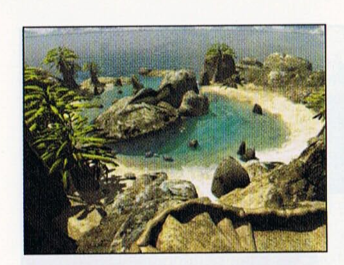


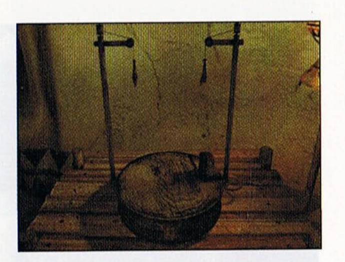
izquierda. El submarino bajó al agua. Me di la vuelta y seguí todo el camino hasta legar a la playa de Riven, esa en la que al fondo había dos enormes focas o leones marinos. Bueno, pues bajé a la playa y la rodeé por la derecha, al final había un caminito que me condujo hasta un nuevo ojo de madera, ya sabía lo que debía hacer con él...

Volví al camino anterior a la playa pero esta vez continué recto. Atravesé una ruta y llegué hasta un estanque vacío en el que había otro ojo de madera. Realicé la misma operación que con el resto de los ojos. Además del ojo había una pequeña palanca a la derecha del estanque, que al girarla dejó salir un poco de agua. La forma en que se agolpó el agua en la base del estanque me recordó a la de un escarabajo. Curioso. También lo anoté, nunca se sabe.

20.000 LEGUAS DE VIAJE SUBMARINO

Detrás del estanque encontré unas escaleras que me llevaron hasta el submarino, pero esta vez sí que pude entrar. Una vez dentro me encontré con tres palancas. La que estaba en posición horizontal servía





para indicar el sentido de la navegación, es decir, izquierda o derecha. La palanca de arriba a la derecha hacía avanzar el submarino y la restante me servía para rotar 180 grados la nave.

Lo primero que hice fue girar la nave 180 grados, y hacerla avanzar hasta la primera bifurcación momento en el que tomé la ruta de la derecha. Siguiendo ese camino correctamente, llegué hasta la sala de los interruptores. En la sala había tres interruptores (debía ser por esto por lo que se llamaba "Sala de los Interruptores") desenchufados, los coloqué todos en la misma posición. Después de esto, regresé al submarino y lo volví a girar 180 grados, avancé hasta la primera bifurcación y tomé el camino de la izquierda. Llegué a una especie de escuela, uno de los lugares más interesantes de Riven. Lo más importante allí fue un juguete con dos muñequitos que encontré. Accionando la palanca de la derecha del juguete, pude averiguar el método de numeración D'ni. Contando el número de veces que bajaba el muñeco después de accionar la palanca y asociándolo al símbolo que aparecía bajo el juguete, pude aprender esta curiosa numeración, al menos los números del uno al diez. No necesitaba saber nada más, así que regresé al submarino.

Esta vez giré otros 180 grados y en la bifurcación tomé el camino de la izquierda para llegar hasta la parte inferior del faro. Como antes activé las palancas correctas, pude subir gracias a una plataforma. Esta operación fue de gran precisión. Tuve que empujar la argolla y rápidamente colocarme en el centro del círculo para así poder subir a la parte de arriba. Avanzando un poco llegué hasta un balcón, miré por la rendija de la puerta y comprobé que más bien parecía una prisión. Dentro de la celda había un indio . A la derecha del balcón había un interruptor y tras pulsarlo conseguí

abrir la puerta de la celda, pero al dirigirme a su interior el indio había desaparecido. En el suelo había un desagüe y dentro, un tirador. Como no podía ser de otra manera, lo accioné y se abrió una parte de la pared revelando lo que parecía ser un pasadizo secreto. El pasadizo estaba muy oscuro, pero continué hasta el final y llegué hasta un saliente desde el que se contemplaba la inmensidad del mar de Riven. A la izquierda de este impresionante mirador había un interruptor que pulsé. Conseguí girarme 180 grados. Regresé muy despacio, procurando, eso sí, ir encendiendo todas las luces del pasadizo. Este pasadizo me llevaba de nuevo a la entrada de la puerta secreta, pero fijándome ahora que había luz, pude ver que había otra puerta en el pasadizo. Así que decidí explorar el nuevo sendero. Era una puerta de piedra y detrás de ella localicé un montón de lápidas que representaban lo que parecía ser la fauna de Riven.



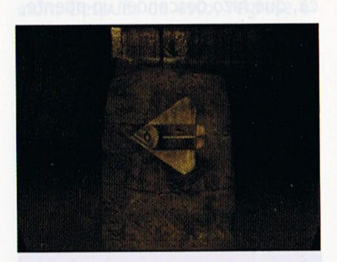
No sabía muy bien qué hacer allí, así que abandoné la sala. Volví a la entrada del pasadizo, que estaba cerrada, pero con la argolla de la pared la abrí de nuevo. Salí por la celda, continué esta vez por el camino de la derecha. Quería regresar a la Isla de la Caldera, y la única manera de hacerlo era tomando la vagoneta que se encontraba en el bosque talado.

LA CÚPULA DE LA ISLA DE LA GRAN CALDERA

En la Isla de la Caldera rodeé la caldera y subí por las escaleras que había por detrás de la pared. Como anteriormente había dejado abierta la trampilla, pude acceder hasta el balcón. Atravesé las puertas del balcón y las cerré detrás de mí. Tomé el camino de la derecha. Conseguí llegar hasta un gran puente que comunicaba la caldera con una cúpula dorada. Empujé una palanca, que hizo descender un puente.



Con esto pude acceder al interior de la cúpula. Una vez dentro, accioné una rueda para que se elevara un trozo de pasarela que faltaba, de esta manera pude seguir avanzando. A la mitad del puente, más o menos, me encontré con una puerta y a su lado un interruptor. Pulsándolo observé que subía un ascensor, pero de momento no debía usarlo. Lo mejor fue regresar al interior de la cúpula, ir por la pasarela al exterior y avanzar hasta el lugar en el que hace ya tiempo que accionamos unas espitas. Justo antes de llegar a la segunda espita giré a la derecha viendo un botón. Apretarlo trajo como consecuencia que apareciera un ascensor que me bajó hasta otro nuevo tramo de pasarela que condujo hasta una nueva cúpula giratoria. Como en todas las anteriores cúpulas, tuve que desactivarla de la manera ya conocida, por lo que no volveré a decirlo.



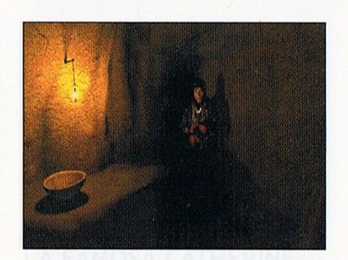
Después de esto, regresé hasta la habitación que contenía las lápidas con los animales tallados.

EL PRIMER LIBRO NEXO

Una vez allí tuve que pulsar cinco de las lápidas, en un orden determinado, y entonces sucedería algo. No sabía en qué orden debía pulsarlas, ni qué animal accionar. Pero fue sencillo resolverlo. Recordé los ojos de madera que me había encontrado a lo largo de mi camino, con sus extraños símbolos, curiosamente los mismos que pude aprender en la escuela. Luego cada signo significaba un número; es decir, el orden en que debía pulsar las lápidas. Pero todavía no sabía qué animales debía pulsar. Recordé entonces los ruidos de los ojos al girarse. Recordaban a los ruidos que producen ciertos animales. Esa sería la clave.
Ya tenía el orden y el animal.







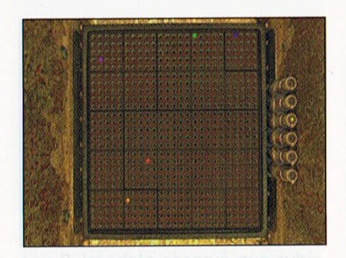
(Nota: Para hacerlo más fácil sólo tenéis que echar un vistazo a las pantallas. Muestran algunas de las las lápidas a pulsar y el orden en qué hacerlo -imágenes de la página anterior-). El caso es que la pared se abrió, dejando al descubierto un libro nexo que me permitía llegar a la era de Toy. Usé el libro, y una vez allí fui capturado y encerrado en una celda.

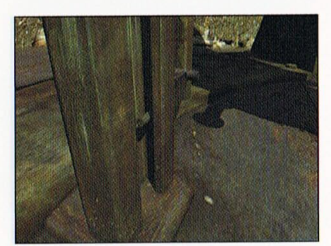
Después de un rato, recibí la visita de una mujer. No entendí nada de lo que dijo, pero me hizo entrega del diario de Catherine. Estuve leyéndolo atentamente, había muchos datos interesantes en él. Pero la conclusión más importante fue que Catherine estaba apresada y que requería de mi ayuda para ser liberada.

Al rato, volvió a aparecer la mujer que me había entregado el diario, y colocando una lente sobre el libro vínculo, me devolvió a la sala del círculo de animales. Había sido un viaje sumamente interesante.

LLEGÓ EL MOMENTO DE DEMOSTRAR LO APRENDIDO

Después de todo, regresé a la isla en la que empecé mi aventura, la Gran Isla de Riven. Una vez allí, me dirigí a la Gran Cúpula. Allí observé que en un punto de la pasarela había un pequeño mapa con todas las islas de Riven. Si me giraba justo en ese punto, accedía a otra pasarela, y en el fondo de ella había una puerta. Intenté abrirla accionando el botón de mi izquierda, pero lo único que conseguí fue que la estancia se iluminara. Quizá fuese suficiente con eso. Di media vuelta y volví a la entrada inicial. Pulsando una palanca cercana, conseguí que el puente se elevara, quedando conectado así con la parte superior de la cúpula. Lo único que me quedaba por hacer era regresar a la sala de los escarabajos. Una vez allí, pulsé el interruptor de la puerta principal varias veces, hasta que conseguí





que una salida de la sala de los escarabajos coincidiera con el puente que acababa de elevar anteriormente. Me dirigí hacia ese camino y al fondo me encontré con la Sala de los Mármoles de Fuego.

Gracias a lo que había aprendido en el observatorio, mirando los mapas tridimensionales, conseguí colocar los colores en la posición correcta en el mapa. Ya sabéis: cada cúpula en su sitio y de su color. (Por si no os acordáis os refrescamos la memoria con la imagen de arriba). Una vez colocados todos los colores activé un dispositivo que estaba colocado en la pared de la izquierda y después presioné el botón que quedó al descubierto.

¿CUÁL SERÁ LA CONTRASEÑA?

Después de todo esto, me dirigí a la cúpula más cercana con el fin de introducir la contraseña que había encontrado en el diario de Ghen, el que encontré en su laboratorio. No creáis que no os quiero decir la contraseña correcta, pero hay un pequeño problema, y es que en cada partida de Riven la contraseña cambia, pero los números que aprendimos en la escuela siempre son los mismos, es decir, siempre se corresponden con el símbolo aprendido. Dicho esto, os explicaré más o menos cómo descifrar correctamente la contraseña. Tuve que tener en cuenta varias cosas antes de descifrarla. La primera de ellas fue saber que el pilar de la numeración D'in era el número cinco. Los cinco primeros números se asocian a unos caracteres determinados, hasta el número diez (es decir, el número siete es la superposición del símbolo 5 más el símbolo 2, por ejemplo). Al llegar al diez cambia el símbolo hasta el número quince, pero el método es el mismo. El resto lo dejaremos en vuestras manos. Cuando descubrí la combinación correcta, la introduje en la cúpula,

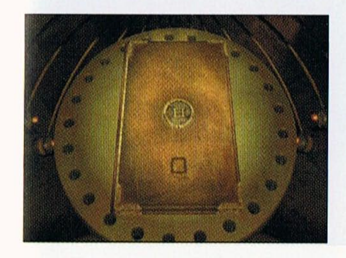
moviendo las varillas en la posición correspondiente según cada número de la contraseña. Debéis tener en cuenta que el número uno esta a la izquierda del todo, el dos es el siguiente a su derecha y así sucesivamente. (Si os sirve como guía, para la clave que nos salió en nuestra partida -ver la imagen de la página ocho, superior izquierda- fue 10, 13, 14, 16, 23).

OTRO LIBRO NEXO. LA ERA DE GHEN ESPERABA

Al introducir la contraseña correctamente me apareció un nuevo libro nexo. Me introduje en él para llegar a la Era de Ghen. Me encontré encerrado en una jaula. Al girar sobre mí mismo vi un botón al que podía llegar desde la celda así que lo pulsé para ver qué ocurría. El propio Ghen en persona apareció. Estuvo hablando conmigo un buen rato, además me quito mi libro nexo y después de esto desapareció. Desde la jaula examiné los cinco libros que había a mi alrededor. Abrí el que tenía en su portada un bloque solitario, que era la única isla de Riven que aún no había visitado. Me introduje en el libro y aparecí en una nueva cúpula.

LA FAMOSA CATHERINE

Pulsé el botón de suelo para poder salir al exterior. Una vez fuera subí por unas escaleras hasta encontrarme con una argolla, al tirar de ésta me elevé. Una vez arriba me encontré con Catherine. Tenía ganas de conocerla después de todo lo que había oído hablar de ella. Me pidió ayuda para liberarla y desapareció. Mujeres. Regresé a la cúpula dorada, e introduje nuevamente el código para regresar a la celda donde me había encontrado con Ghen anteriormente. Ghen apareció de nuevo y entonces me invito a introducirme en el libro nexo que antes me

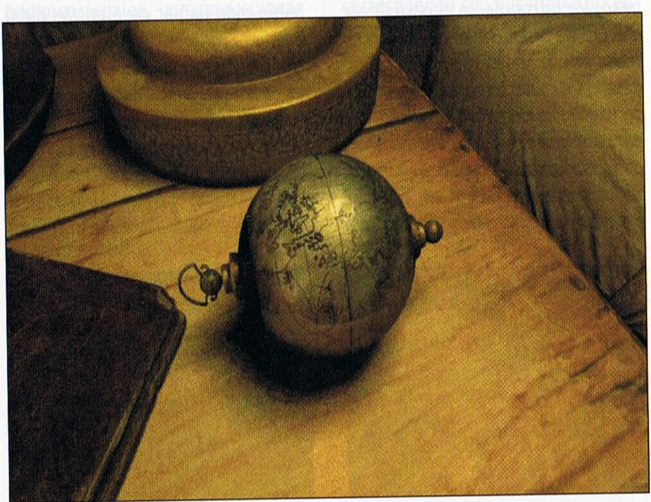


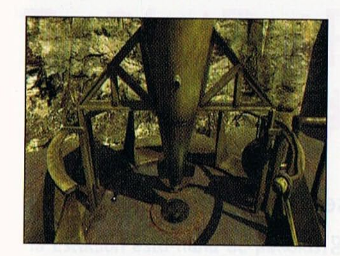


había robado. Me introduje en el libro y él me siguió, de esta manera conseguí que Ghen se quedara encerrado en la celda y yo quedé libre. Había capturado al malvado.

Al salir de la celda, a mano de derecha, había unas escaleras que se metían en el suelo, bajé por ellas hasta llegar a una habitación, la de Ghen. Allí, en la mesilla, encontré una esfera plateada, como si fuera un despertador. Al accionarlo emitió una cadena de sonidos bastante peculiar. Muy interesante. Seguro que era algo importante. Salí de la habitación de Ghen. Una vez que me encontraba en la sala original tuve que desactivar la jaula de la que salí bajando una palanca. De esta manera pude acercarme al libro del bloque único para volver a la prisión de Catherine.

Cuando me estaba acercando a la prisión de Catherine, a la altura de la argolla que utilicé para subir a su habitación, me encontré un mecanismo con tres palancas. Cuando las pulsé emitieron unos sonidos peculiares y a la vez conocidos, que me recordaron bastante a los emitidos por el despertador de Ghen. Como había memorizado la frecuencia del despertador, supuse que aplicándola al dispositivo de las palancas







conseguiría liberar a Catherine. (En el desarrollo de nuestra partida la combinación fue 1-3-3-2-1). Después de esto hablé con Catherine, me agradeció su liberación, y además me hizo otro encargo: debía abrir la "fisura estelar" (¿?).

Y ESTO ES EL FIN

Para ello, volví a la cúpula giratoria, e introduje de nuevo la contraseña de Ghen. Esto me condujo de nuevo a la sala donde por primera vez me encontré con Ghen.

Una vez allí utilicé el único libro nexo al que tuve acceso. Debía regresar al punto exacto donde comencé mi aventura.

Justo al lado de la celda, me fijé en un extraño aparato, que me resultó familiar, lo había visto anteriormente dibujado en el diario de Catherine. Tuve que abrir la lente que contenía el aparato. Para ello me bastó con introducir la contraseña que encontré en el diario de Catherine.

Una vez más tuve que hacer uso de mis conocimientos de numeración aprendidos en la escuela. Una vez abierta accioné la palanca que estaba a la derecha, y presioné el botón que estaba al lado de esta misma palanca. El artefacto bajaba un tramo cada vez que accionaba el botón. Accioné el botón varias veces hasta que llegó a un tope, en ese momento, tiré de una palanca que estaba oculta en la parte inferior izquierda del aparato. Así conseguí quitar el tope del aparato y accionando de nuevo el botón conseguí que se bajara y rompiera la lente formándose así una fisura en el suelo.

Atrus apareció en ese momento y después Catherine. Mantuvimos una pequeña charla. Ambos me agradecieron lo que había hecho por su pueblo, y regresaron a través del libro nexo al lugar de donde habían venido. Mi misión allí había finalizado. Yo también debía regresar al lugar de donde había venido...

THE LAST
El misterio del

La traición, el robo y el asesinato no son patrimonio exclusivo de los seres marginados. Muy al contrario, cuando las bajezas humanas se asientan entre los sectores más selectos de la alta sociedad, el crimen se vuelve sutil; los engaños, tapices coloristas trabajosamente diseñados; el asesino, un príncipe, un embajador o un conde de ocultos poderes. Todo esto, y mucho más, se hallaba reunido en el Orient Express. Robert Cath estaba a punto de comprobarlo.

París, 24 de julio de 1914. Las grandes potencias mundiales se preparan para la guerra. El pueblo ruso se revela, las industrias alemanas sólo fabrican armamento, y los países balcánicos están a punto de dar la puntilla al ya resquebrajado imperio Otomano.
En medio de este polvorín, se asientan los raíles del tren más lujoso del mundo: el Orient Express. Vehículo de recreo de la aristocracia y la burguesía europea, pero también un hervidero de sucios negocios, tráfico de armas, firmas de tratados internacionales, e intrigas políticas.

La delicada situación internacional pone en peligro el mítico trayecto París-Constantinopla. De hecho, en los corrillos que se forman antes de la salida del tren, se habla de que el placentero viaje que está a punto de iniciarse en la estación parisina podría ser el último, antes de que estalle la guerra. En medio de toda esta compleja situación se encuentra Tyler Whitney, asomando su apuesta cara de preocupación a través de una de las puertas del Orient Express. El tren está a punto de salir y el amigo con el que se había citado no ha hecho acto de presencia.

EXPRESS
Pájaro de Fuego

No es normal que Robert Cath falte a su cita, pero bien es cierto que la estación está llena de policías, y el médico americano de ojos azules que andan buscando por un asesinato político en Irlanda, coincide fielmente (demasiado fielmente, quizá) con la descripción de su amigo. Además, estaba el incidente de Cuba, que había enfriado su relación.

Cuando el enorme convoy se puso por fin en movimiento, Tyler cayó en la cuenta de que la ausencia de Cath sólo era una de sus muchas preocupaciones...

EL PRIMER DISGUSTO

Robert Cath, como buen americano que era, nunca había sido un hombre muy puntual, pero su retraso a la hora de coger el tren, como Tyler bien había adivinado, se debía a la presencia de la policía francesa.

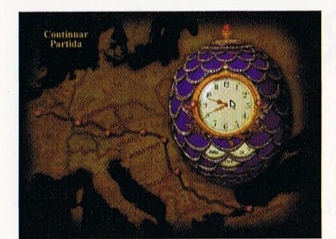
En todo caso, con ayuda de una buena amiga y su potente moto, fue capaz de cogerlo en marcha a los pocos kilómetros.

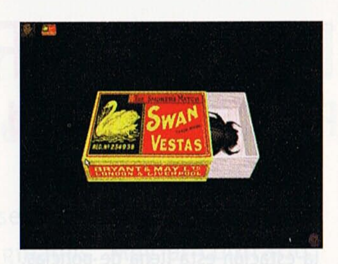
Tras arreglar un poco su aspecto, se dirigió a uno de los vagones cama y se hizo con una hoja de registros que contenía la lista de todos los pasajeros, en un momento de descuido del revisor.

Un primer vistazo a la hoja y al tren le permitió hacerse una idea general de la disposición de todos los vagones.

En primer lugar, como era de suponer, circulaba la locomotora. Tras ella, se encontraban el vagón de equipajes, la oficina del guardia, la cocina y el vagón restaurante, que también acogía un salón de fumadores. A continuación, circulaba el vagón de pasajeros con los compartimentos A-I, otro vagón con los compartimentos 1-9, y el vagón privado del príncipe Kronos.

Lo primero que debía hacer Robert Cath era encontrar a Tyler, para descubrir el motivo de su misteriosa citación en el Orient Express. Consultó la lista de pasajeros y descubrió que el compartimento de Tyler (y el suyo propio) era el número 1. Se dirigió hacia allí, echando un vistazo a





los revisores y los distintos pasajeros que iba encontrándose por el camino, para familiarizarse con ellos, pero al llamar a la puerta no recibió ninguna respuesta. Posiblemente, su buen amigo había salido a dar una vuelta. Abrió el compartimento y se encontró con Tyler tendido en el suelo, salvajemente asesinado.

Tras el shock inicial, Robert decidió no comunicar la noticia, pues podía poner en peligro la seguridad de la misión que Tyler estaba llevando a cabo, e incluso la suya propia, debido al inoportuno incidente de Irlanda.

Con todo el dolor de su corazón, endurecido por las decenas de situaciones de este tipo que ya había vivido, Robert se dispuso a deshacerse del cadáver de Tyler, para que nadie pudiese encontrarlo. Evaluó todas las posibilidades. Podía tirarlo por la ventana, pero se encontraban demasiado cerca de París; la policía podría encontrarlo y abordar el tren en la próxima estación. Quizá no fuera un problema demasiado importante, pues siempre podría esconderse en algún lugar apartado, como el servicio del conde Vassili Obolensky, en el compartimento A, hasta que terminase el registro. Sin embargo, no quería arriesgarse. Abrió la cama e introdujo a Tyler en ella. Volvió a cerrarla, quedando completamente oculto dentro del mecanismo giratorio.

Ahora debía cambiarse de chaqueta, pues la suya estaba completamente ensangrentada. Registró la habitación y encontró un extraño baúl vacío, un pañuelo, un pergamino escrito en ruso en el maletín de Tyler, y una chaqueta servible, que se puso inmediatamente, para tirar después la suya por la ventana. En el intercambio se hizo con una caja de cerillas.

El único problema que quedaba por resolver era evitar que los operarios entrasen a hacer la cama, así

que decidió esperar dentro del compartimento hasta que esto ocurriese.

La paciente espera no fue, desde luego, aburrida. Al poco rato entró de improviso un empresario alemán, llamado August Schmidt, que le confundió con el propio Tyler. Éste le avisó de que la mercancía iba a ser cargada en Munich, para lo cual esperaba que el oro que, supuestamente, Tyler iba a pagarle a cambio, ya estuviese totalmente disponible.

También recibió la visita del revisor, para anunciarle que su excelencia el príncipe Kronos deseaba hablar con él, así como la aparición súbita de un extraño sujeto, llamado Milos. Éste sí que cayó en la cuenta de que no se trataba de Tyler, y al ver el charco de sangre de la alfombra, sacó un puñal y se aprestó a acabar con su vida, sin esperar ninguna explicación. La situación era desesperada, pero Cath se encontraba preparado. Esquivó hábilmente dos navajazos al estómago y agarró a Milos por el brazo, desarmándolo. Cuando las cosas se calmaron, descubrió que Tyler estaba metido en un oscuro asunto, del que ya era imposible del todo salir.

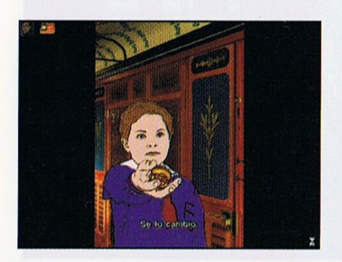


Finalmente, llegó el revisor y le propuso hacer la cama. Robert se negó, esquivando el último de sus problemas. Ahora ya podía salir tranquilamente del compartimento. Se encaminó al vagón privado y mantuvo una entrevista con Kahina, la sirviente, y su excelencia el príncipe Kronos, interesado en la supuesta mercancía que transportaba Tyler. Por el camino se encontró con la joven rusa Tatiana Obolenskaya, nieta de Vassili, a la que entregó el pergamino para que se lo tradujese.
Muy consternado, volvió a su compartimento. ¿Sería la mercancía que ofrecía August la misma que requería Kronos? Era muy poco probable, pues el príncipe pagaba en oro por ella, mientras que August lo exigía. Pero, ¿dónde estaba ese oro? ¿Y que pintaba en todo este embrollo el baúl bellamente decorado, pero vacío, y el pergamino que Robert no podía leer?

Demasiados interrogantes, y tan poco tiempo para digerirlos...
A eso de la 21:50, Cath decidió que ya estaban suficientemente alejados de París, así que abrió la ventana y lanzó al pobre Tyler al exterior. Ahora ya podía utilizar la cama para dormir.

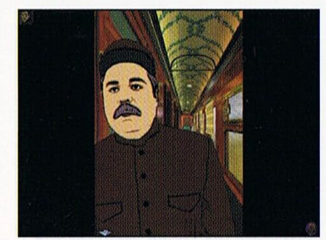
ESTRASBURGO. 25 de JULIO. 3:38 A.M.

Cuando se despertó, envuelto en una oscura pesadilla en la que participaba el malogrado Tyler, el tren acababa de realizar la primera parada importante, en la estación de Estrasburgo, todavía en territorio francés.
Robert salió de su compartimento, dispuesto a entablar conversación con el resto de pasajeros, para no levantar sospechas. El melodioso sonido de un violín lo llevó hasta el compartimento F, donde conoció a la hermosa Anna Wolff y su









imponente perro. El recibimiento, pistola en mano, no fue muy amistoso, pero enseguida la forzada conversación se vio cortada por los gritos de dolor del conde Vassili. Ambos corrieron al compartimento A y descubrieron al anciano postrado en la cama, junto a su angustiada nieta Tatiana. En su condición de médico, Robert le entregó unas hierbas a la muchacha para hacer una infusión, y mandó despejar el lugar.

Justo cuando salía del compartimento, alcanzó a escuchar la conversación entre Anna y Tatiana, en la que la primera le pedía a la nieta del ruso que le guardase un objeto porque sospechaba que alguien había registrado su habitación. Seguidamente, Anna salió de allí y regresó al cabo de unos segundos, con el supuesto objeto que quedaba en custodia de la bella Tatiana.

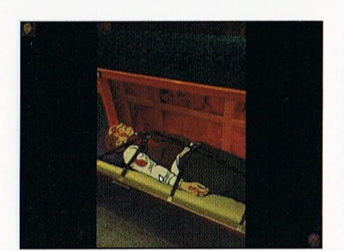
Muerto de pena y cansancio, Robert decidió volver a la cama.

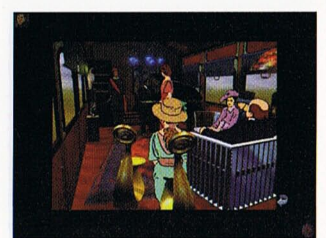
ULM. 8:25 A.M.

El día amaneció desapacible, pero eso no tiene demasiada importancia dentro de un tren. Cath prosiguió con sus indagaciones. Por los pasillos de los vagones cama se tropezó repetidas veces con Francois, el travieso niño del matrimonio Boutarel. A Robert le llamó la atención el extraño silbato que portaba. Igualmente, tras escuchar la conversación con su madre, descubrió que lo que el niño realmente deseaba era un escarabajo de verdad, para completar sus juegos.

Hasta el momento, Milos era el único que parecía conocer en persona a Tyler, así que se dirigió hacia el compartimento G del tren y mantuvo una interesante conversación con él.

Al parecer, Tyler estaba colaborando con un grupo separatista serbio relacionado con la organización mafiosa La Mano Negra. Su misión era la de conseguir armas. Para





ello, disponía de un tesoro serbio llamado el Pájaro de Fuego, que debía vender a algún coleccionista a cambio de oro, y comprar así las armas al alemán August. Sin embargo, Milos no sabía quién había matado a Tyler.

El tren era un hervidero de gente, donde todo el mundo tenía algo que ver con todo el mundo, lo que daba lugar a interesantes conversaciones, que Robert no dudó en ponerse a escuchar.

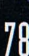
Descubrió, en boca del revisor y el guardia de los equipajes, que la llave maestra que abría todas las puertas había desaparecido. También, en el vagón restaurante, se enteró de la amorosa relación de Tatiana y Alexei, amigos desde que eran pequeños.

En uno de los paseos se encontró con August, que le recordó el trato. Robert le enseñó el pañuelo en señal de asentimiento. De esta manera, a las 10:00, en la estación de Munich, el alemán cargó las armas en el tren, dentro de un enorme cajón disimulado entre el resto del equipaje.

Otros pasajeros se unieron al viaje, entre los que destacaba el misterioso caballero británico, George Abbot.

Había llegado la hora de desayunar, así que entró en el vagón-restaurante, no sin antes recoger una cucaracha con la caja de cerillas, tras vaciarla, en la silla que estaba cerca del reloj, en el salón de fumadores. Por el camino, se encontró con August, que le pidió ver el oro, y amenazó con bajarse en Viena con el cargamento de armas, si no se lo enseñaba.

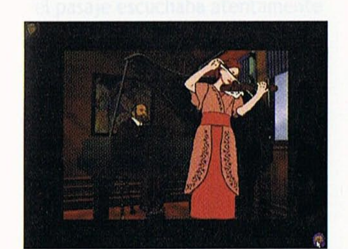
Le invitó a desayunar, pero August había quedado con la señorita Anna Wolff, la famosa violinista. El señor Abbot, en cambio, aceptó gustosamente la invitación. Se trataba de un charlatán entrometido que parecía saberlo todo sobre los pasajeros y los acontecimientos políticos que estaban sacudiendo



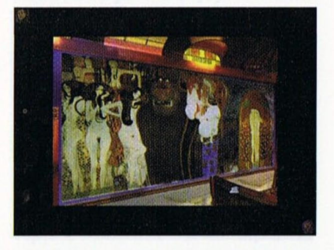
la vieja Europa. Lo único que Robert pudo sacar en claro fue la confirmación de que el viejo Vassili era un emisario del mismísimo Zar de Rusia.
Antes de que el tren alcanzase su próximo destino, Robert le enseñó la cucaracha al niño, pero no se la entregó; estaba dispuesto a conseguir el extraño silbato a cambio.

SALZBURGO. 12:45 P.M.

Tras la partida del expreso, decidió hacer una nueva visita al príncipe Kronos, en busca de más información relacionada con el misterioso Huevo de Oro.
En efecto, el árabe estaba interesado en adquirirlo, para aumentar su valiosa colección de arte. Tyler le había asegurado que estaba en su poder. Eso explicaba el baúl vacío que encontró al lado del cadáver de su amigo. El asesino también debía haber robado la joya.



Irritado porque Robert no quería enseñarle el Huevo, el príncipe abandonó la estancia. Cath escuchó tras la puerta, y descubrió como Kronos sospechaba que ahora la joya estaba en posesión de Anna. ¿Sería ella la asesina? Esto encajaba con la conversación que Cath escuchó entre Anna y Tatiana. Pero, lo que el príncipe no sabía, es que Anna supuestamente había entregado el objeto a la nieta del emisario ruso.
También alcanzó a oír que Kronos iba a organizar un concierto para entretener a todo el pasaje, mientras su misteriosa sirviente Kahina, aprovechando que los vagones quedarían semivacíos, se encargaría de registrar a fondo el habitáculo de la violinista.
En el lujoso salón del príncipe, Robert encontró un libro que contaba la historia del misterioso Huevo de Oro, en cuyo interior guardaba el mítico Pájaro de Fuego. Así supo



que la joya había sido un regalo del zar Alejandro II a un enigmático sultán pero, tras un oscuro presagio, la pista del Huevo se perdió en el pozo de la Historia.

Este leyenda se amplió cuando Robert regresó a su habitación y encontró el pergamino traducido en el suelo. En él se contaba la historia del Pájaro de Fuego, un fantasioso cuento plagado de exóticos lugares, de difícil comprensión.

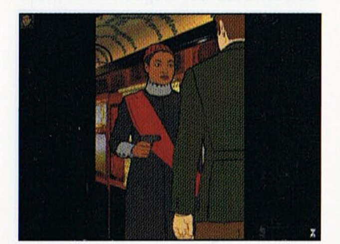
Las anteriores lecturas hicieron volar el tiempo. Eran las 13:57, y el Orient Express había llegado ya a Attnang.

Tal como había planeado, Robert consiguió que Francois le cambiara el silbato por el escarabajo. Para asombro suyo, era una bella joya de oro que encajaba en uno de los huecos del baúl de Tyler y, por tanto, parte del famoso tesoro del Pájaro de Oro.

Su siguiente encuentro con August no fue muy efectivo, ya que éste sólo estaba interesado en el oro. También le llamó la atención la charla entre el guardia y Anna. Al parecer, alguien se había quejado de los ladridos del perro de la concertista, por lo que debía llevarlo al vagón de equipajes. Seguro que el príncipe se encontraba detrás de todo esto...

Al retornar al vagón trasero, Robert fue invitado por el revisor, en nombre de Kronos, al mencionado concierto, que tendría lugar sobre las 15:00 h.

A las 14:23, pudo constatar como la señorita Anna Wolff dejaba su compartimento, perfectamente cerrado, para encaminarse al vagón privado del príncipe. Tatiana también dejó libre su habitación, momento que Cath aprovechó para, cuando el revisor no miraba, entrar en el habitáculo de su abuelo (puerta A) y buscar el objeto que Anna había entregado a la muchacha rusa.









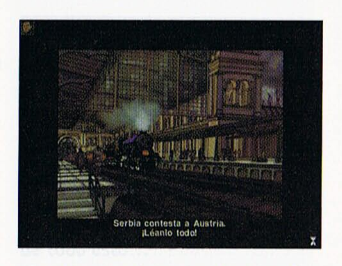
Lo encontró en un armario, debajo del lavabo. En efecto, se trataba del misterioso Huevo de oro que Tyler debía haber transportado en su baúl. Su suerte estaba comenzando a cambiar...

EL CONCIERTO

Eran las 14:55, y el Orient Express había llegado a Linz. Cath regresó de inmediato a su compartimento e introdujo el Huevo, pero no el silbato, en el baúl. El concierto de Anna ya debía haber comenzado, así que se encaminó al vagón privado. En efecto, la mayor parte del pasaje escuchaba atentamente las evoluciones de la famosa concertista y su anfitrión, el príncipe Kronos, un virtuoso del piano.
Al cabo de unos minutos, Robert observó cómo Kahina abandonaba la sala, seguramente para registrar el compartimento de Anna. Regresó al poco tiempo, pero con las manos vacías.

Era el momento de actuar, aunque sólo disponía de apenas media hora para cumplir sus objetivos. Salió discretamente de la habitación y encontró a los revisores hablando entre ellos, momento que aprovechó para introducirse en el compartimento E, el de Rebecca, ya que el F, perteneciente a la violinista, estaba cerrado. Allí pudo leer el diario de la muchacha, donde se relataban curiosas reflexiones sobre todos los pasajeros. En un alarde de improvisación, Cath abrió la ventana y salió fuera del tren, para entrar en el habitáculo de Anna. Tras el consiguiente registro, se fijó en un joyero bellamente decorado. En el cajón inferior localizó la llave maestra del tren, que le permitiría traspasar cualquier puerta. ¿Qué hacía en poder de la inocente Anna?
El cajón de abajo del baúl guardaba la clave del misterio: un carta comprometedora. Anna era una espía al servicio de Su Majestad





Imperial, es decir, de la policía austríaca. Estaba enterada del intercambio de armas y de la relación de Milos con la organización mafiosa La Mano Negra, implicada en el asesinato del Archiduque Fernando en Sarajevo, el 25 de Junio. Su misión consistía en descubrir los contactos de esta organización, y detener así al alemán August.

Rápidamente, pues el tiempo apremiaba, Robert alcanzó el descansillo situado entre el último vagón cama y el vagón privado, y abrió una de las puertas exteriores con la llave maestra. Escaló la escalera, y así pudo acceder al techo del tren. No estaba dispuesto a entregar el Huevo al príncipe, pero necesitaba el oro para pagar las armas, así que decidió hacer una visita "de cortesía" a los aposentos personales de Kronos. Enseguida localizó el compartimento del príncipe, en dirección contraria a la locomotora, que inundaba de humo todos los alrededores. Fue muy fácil, pues éste estaba decorado con unas hermosas vidrieras rojas y amarillas, que no dudó en romper para acceder al interior.

Quedaba muy poco tiempo para que terminase el concierto, así que actuó con rapidez. Registró la lujosa estancia y encontró una interesante carpeta en la mesilla de noche. Kronos disponía de varios detectives a su servicio. Entre otras cosas, habían seguido los pasos de Tyler y del propio Robert, durante las últimas semanas.

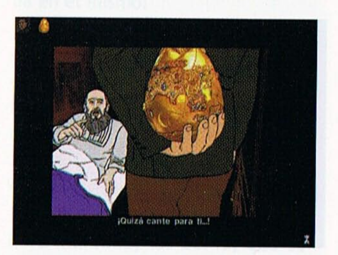
Los informes allí guardados revelaban los movimientos del malogrado Tyler antes de subir al tren. Unos días antes había recibido una nota de Mr. Coppelia, un vendedor de antigüedades. Tyler fue a verle, pero sólo pudo llegar a su entierro, pues acababa de fallecer. Seguidamente, Tyler se reunió con Mr. Perlmutte, un inglés de aspecto enigmático. También adquirió un

billete hasta Belgrado en el Orient Express.
Perlmutte resultó ser un espía a sueldo de Kronos. En otra de las cartas, contaba cómo intentó comprar el Huevo a Tyler, pero éste parecía demasiado nervioso, así que decidieron cerrar el negocio en el propio tren, donde Kronos en persona podría adquirir la mercancía.
Con todos estos datos en su cabeza, Robert buscó el oro por todos los rincones, pero éste no apareció. Casi cuando ya estaba a punto de abandonar la sala, le llamó la atención un diminuto botón camuflado en el muslo de una de las muchachas que decoraba el tapiz, al lado del ropero. Para sorpresa suya, la correspondiente pulsación provocó el desprendimiento de una de las losas decorativas de la pared, dejando al descubierto la ansiada maleta repleta de monedas de oro.

SE CIERRA EL TRATO

Todo había salido a pedir de boca, excepto por un pequeño detalle: ¡no había ninguna salida! El techo roto estaba demasiado alto para poder alcanzarlo, y si esperaba a que el recital terminase, le sería arrebatado el maletín por los sirvientes del príncipe.
Ni corto ni perezoso, Robert abrió la puerta que daba a la sala de conciertos. Se encontró de frente con las caras asombradas de los asistentes. Más reveladoras aún fueron las miradas de Kahina y Kronos, que enseguida cayeron en la cuenta del contenido de la maleta. No obstante, no podían hacer nada hasta que el concierto hubiese terminado.
Cath sólo disponía de unos minutos. Fue a su compartimento y escondió la maleta debajo de la cama. Cogió el Huevo y se dispuso a encontrar un escondite más seguro.





El único lugar relativamente a salvo era el vagón de equipajes, pero estaba vigilado por el guardia. Se dirigió hasta allí y esperó a que el encargado se marchase. Abrió la jaula donde estaba el perro de Anna y metió el Huevo en el interior. Justo en ese momento terminó el concierto. Aprovechando el tránsito de pasajeros, cogió la maleta y se la llevó a August, en el compartimento 3. August y Cath cerraron el trato, aunque el oro no se entregaría hasta la recogida de las armas en Belgrado. Nada más salir de la estancia, apareció Kahina y amenazó a Robert con una pistola. Robert devolvió el oro al príncipe y le interrogó sobre la muerte de Tyler, pero éste, aparentemente, no parecía saber nada.

De regreso al corazón del Orient Express pudo comprobar, con un penoso sentimiento de culpa, como Tatiana corría desconsolada a comunicarle a Anna la desaparición del Huevo. También se encontró con Milos. Éste le abrazó emocionado y le dio las gracias por la consumación del acuerdo con August. Robert no quería comprometerse ante semejante asunto, pues su única intención era cumplir la misión de Tyler, así que corrió al compartimento de Milos, el G, para aclarar el asunto. Después se dirigió al salón de fumadores y descubrió a Abbot y August charlando tranquilamente. En esos momentos, el guardia pasó anunciando la llegada a Viena en una hora, momento que aprovechó para volver a entrar en el vagón de equipajes e inspeccionar el cajón con las armas. Al intentar abrirlo, surgió de las penumbras las bella silueta de Anna...¡armada con una pistola! Estaba dispuesta a recuperar la llave a cualquier precio. Pero, tal como Robert había descubierto, se trataba de una espía, no de una asesina. Un rápido movimiento de









su brazo consiguió desarmarla. Anna le contó como había conocido a Tyler en Nueva York. Fue a verlo nada más ponerse en marcha el tren, pero cuando entró en su habitáculo ya estaba muerto. Asustada, cogió el Huevo y lo escondió en su compartimento.

A Robert le hubiese gustado saber más cosas, pero fueron bruscamente interrumpidos por Vesna, la lugarteniente de Milos, que había escuchado toda la conversación. Armada con un cuchillo, se dispuso a acabar con la vida de ambos. Cath debió esquivar las embestidas en varias ocasiones hasta que Anna recuperó la pistola y consiguió hacerla huir. Después, desapareció sin decir palabra.

VIENA. 18:00 P.M.

La llegada a Viena tranquilizó las cosas. A las 19:35, tras el anuncio del primer turno de la cena, Robert entró en el compartimento de Anna, para aclarar las cosas. Allí se enteró de que la policía esperaba a August en Budapest. También captó su atención las misteriosas idas y venidas de Tatiana hacia la parte trasera del tren. La siguió sigilosamente, y así escuchó la tensa conversación que estaba manteniendo con Alexei, un revolucionario ruso dispuesto a matar al abuelo de Tatiana, emisario del Zar, para acabar con la tiranía de la monarquía rusa. Sólo su amor por Tatiana había impedido la consumación del magnicidio. Ahora estaba intentado convencerla para abandonar el tren juntos... ¡tras poner una bomba en el mismo!

Era una suerte que el habitáculo de Alexei se encontrase al lado del de Robert. Entró en el lavabo común a los dos compartimentos y, con la llave maestra, accedió al de Alexei. Se hizo con un detonador en un maletín encima de la puerta, y un libro de horarios con una hora marcada, las 22:40, que se





correspondía con el trayecto situado entre Galanta y Budapest. Seguramente se trataba de la hora de explosión de la fatídica bomba. Esto le daba casi dos horas para desactivarla.

En medio de la vorágine de pensamientos contradictorios, irrumpió en el compartimento el señor Abbot. Extraño, teniendo en cuenta que tampoco era el suyo. Ambos fingieron una confusión y abandonaron distraídamente el lugar.

A las 20:47, el Orient Express arribó a Galanta. El habitual pitido de aviso sobresaltó a Robert en su habitáculo. Al cabo de unos minutos, recibió la visita de Tatiana, visiblemente preocupada. Tal como Robert había escuchado, Alexei le había pedido que se apeara con él en Budapest. No obstante, no sabía si Alexei había colocado la bomba, o sólo se trataba de una amenaza para que se fugara con él.

Abrumado por el cansancio de los últimos dos días, Robert no pudo evitar quedarse dormido. Otra pesadilla corrompió su sueño, esta vez relacionada con la bella Anna, por la que había comenzado a sentir una irrefrenable atracción.

Un grito lo despertó en mitad de su duermevela. Era el último aliento de vida de Alexei, sorprendido por la daga real de Vassili Obolensky, que se defendió con valentía cuando el revolucionario intentó acabar con su existencia. Robert corrió al compartimento A y alcanzó a oír las últimas palabras del ruso: "Saca a Tatiana del tren" y "reloj".

Entre la extraña conversación del guardia y Abbot, intentando acallar el incidente, y los sollozos de Tatiana, Cath escuchó el tintineo de las agujas de un reloj. Siguió el sonido a través de los pasillos, y llegó hasta uno de los paneles de control situados al lado del asiento del revisor. En su interior descansaba la bomba. ¡Robert apenas disponía de tres minutos para poder desactivarla!

Recordando las lecciones aprendidas en algún momento indeterminado de su agitada vida, levantó la bomba y quemó los cables con una cerilla. Cogió la caja que la contenía, la dio la vuelta y quitó los tornillos de las bisagras, para abrirla por la parte trasera. Detuvo el mecanismo de relojería insertando el telegrama de Tyler entre los paneles móviles.

Tras recibir las felicitaciones de los presentes, concertó una cita con Abbot. Tal como suponía, el inglés no era un simple comerciante, pues trabajaba para las policías británica y americana. Su misión era la de impedir la muerte de Vassili y detener al supuesto anarquista que quería asesinarlo. Al no conocer su identidad, dudaba entre Alexei y el propio Robert. Abbot le pidió trabajar para él; Cath estaba más interesado en Anna. Cuando la vio pasar por la sala de fumadores, la siguió e intentó hablar con ella. La violinista se negó, alegando un repentino cansancio. Robert insistió en varias ocasiones. Su perseverancia terminó con un romántico beso en el compartimento de la violinista, bruscamente interrumpido por las sacudidas inexplicables del fastuoso tren. Por alguna extraña razón, ¡no había parado en Budapest!

El enigma se resolvió pronto: el Orient Express había sido tomado por los independentistas serbios, deseosos de llevar el cargamento de armas a Belgrado.

LA REVUELTA

Robert terminó atado de pies y manos en el vagón de equipajes. Con las cerillas que había tiradas por el suelo, consiguió quemar las cuerdas. Se deshizo a puñetazos del serbio que custodiaba la puerta y liberó a Anna. Era necesario detener el tren antes de llegar a





Yugoslavia, o los matarían a todos sin piedad.

Robert corrió a la parte trasera y accedió al tejado a través de la escalera que había utilizado en el asalto a las estancias de Kronos. Allí le esperaba otro terrorista armado con una barra de hierro. Cath necesitó de toda su pericia para esquivar varios golpes y, en un momento de descuido, arrebatarle la barra, antes de empujarle fuera del tren.

Siguió su camino hacia la locomotora, pero un chasquido de arma blanca a sus espaldas hizo que girase en redondo, topándose de golpe con la persistente Vesna. Gracias a la barra, pudo parar sus mandobles y golpearla instantes después de detener una estocada baja. La intensa lucha a muerte se prolongó durante varios minutos, hasta que Vesna se tiró, de forma repentina, al suelo. Robert captó al instante lo que iba a suceder, agachándose apenas unas milésimas de segundos antes de entrar en un túnel. El esfuerzo final hizo que perdiera el equilibrio. Se agarró milagrosamente al borde del techo, pero no podría resistir durante mucho tiempo los pisotones de Vesna. Por fortuna, en uno de los embistes, consiguió asirla de la pierna y empujarla al vacío.

Ya no quedaba nadie más en el tejado, así que regresó al vagón restaurante, donde se encontraba reunido todo el pasaje. El guardia le informó de que un serbio aún controlaba la locomotora.

Cath convenció a todos los pasajeros, excepto a Tatiana y a su abuelo, para que se refugiasen en los vagones cama.

Después, se dirigió al descansillo que había entre el vagón restaurante y el primer vagón de pasajeros, levantó un panel del suelo, y soltó las cadenas que unían ambos vagones.









El Orient Express había quedado reducido a la locomotora, el vagón de equipajes y el vagón restaurante. Ya sólo tenía que ocuparse de Milos, para hacerse con el control del tren. Volvió a subir al techo y se acercó a la locomotora. Intentó convencer a Milos para que se detuviese, pero éste no estaba dispuesto a ceder. Anna le salvó de recibir un tiro en la cabeza, al disparar al serbio momentos antes de que éste descargara su arma contra Cath.

La violinista quería detener el tren antes de que cruzase la frontera serbia, pero Robert deseaba llegar a Constantinopla. Levantó el freno el mano, situado a la izquierda del panel de mandos de la locomotora, y ordenó al conductor que siguiese alimentando la caldera.

Con muchos apuros, atravesaron la frontera a toda máquina y esquivaron la persecución de un tren militar yugoslavo, gracias a un viejo puente que se derrumbó segundos después de permitir el acceso al Orient Express. De momento, estaban a salvo, pero aún quedaban algunos cabos sueltos por resolver.

TURQUÍA

Robert y Anna vivieron una intensa noche de amor en el compartimento de pasajeros del vagón de equipajes. El joven la pidió que viajara con él a Jerusalén para recuperar un manuscrito que le interesaba, pero Anna tenía otros planes. Cath aún disponía de una hora para convencerla, antes de llegar a Constantinopla. Lamentablemente, apenas tuvo tiempo de pensar en la manera de conseguirlo. Cuando se introdujo en el vagón restaurante, descubrió con horror cómo Kronos y Kahina habían escapado a todas las trampas, y ahora mantenían retenida a su amada. Sólo podría salvar su vida si les entregaba la joya. Corrió a la jaula del perro y regresó con el Huevo de Oro. Kronos le





pidió que lo abriese, pero Robert no sabía cómo. Tuvo que recurrir a la traducción del pergamino para descubrir el mecanismo secreto. En realidad, el poema describía una serie de lugares geográficos dispersos por todo el mundo, que se correspondían con las gemas del Huevo. Así, pulsó en la gema azul de Australia, la gema del mismo color de Dinamarca, la gema roja de China, la gema púrpura de las islas del Pacífico Sur, y la gema verde cercana a Arabia. Introdujo el dedo en el orificio recién descubierto; el enorme Huevo se abrió, emergiendo de su interior un maravilloso pájaro mecánico cuyo corazón vivo aún latia. El esplendoroso Pájaro de Fuego.

Kronos pidió a Anna que tocase el violín. La majestuosa ave graznó al ritmo del instrumento, pero cuando el príncipe ordenó a Robert que volviera a introducirla en el Huevo, éste hizo sonar el silbato en forma de escarabajo que le había entregado Francois. El pájaro se volvió loco, y atacó con furia asesina a todos los presentes. Anna, Robert y el perro escaparon milagrosamente al saltar del tren por una de las ventanas, mientras la joven Tatiana, inmersa ya en la locura del desamor, activó una de las granadas que había en el vagón, haciendo estallar todo el tren. ¡Así era como había muerto Tyler, soplando inocentemente el silbato en presencia del ave! Apenas alcanzaron a observar cómo el Pájaro de Fuego se perdía en la lejanía, mientras los restos del Orient

NOTA IMPORTANTE

«The Last Express» es una aventura en tiempo real. Esto quiere decir que algunas acciones deben realizarse en un periodo de tiempo determinado. Igualmente, ciertos acontecimientos no se desencadenarán hasta que se hayan completado otros. Existen decenas de secuencias que complementan el argumento, pero que no son

Express se diseminaban por toda la estación de Constantinopla. Nadie pareció prestarles atención, en medio del tumulto que anunciaba el comienzo de la guerra. Era el día 27 de julio de 1914.
Anna se despidió apresuradamente de Robert, prometiendo reunirse con él cuando se pusiera en marcha el próximo Orient Express. Según creía, el conflicto no duraría más de un mes.

EPÍLOGO

La Primera Guerra Mundial se prolongó hasta 1918. El Orient Express no reanudó sus viajes hasta 1932. Anna y Robert nunca volvieron a encontrarse.
Fue, quizás, el primer amor roto de una guerra que truncó las esperanzas de millones de europeos, y a la que apenas tres décadas después, seguiría otra aún más funesta.

CONSEJOS

- Escuchar todas las conversaciones. Algunas sólo sirven para adornar el juego, pero otras ofrecen pistas importantes.
- Seguir a los pasajeros. Muchos realizan reuniones inesperadas y acciones importantes para el desarrollo de la trama.
- Cuando los revisores no estén en sus asientos, conviene leer sus libretas. Una contiene la lista completa de todos los pasajeros, junto con sus compartimentos, mientras que la otra refleja las anotaciones sobre cada uno de ellos.
- Cuando la visión de los revisores está bloqueada por un pasajero que circula por el pasillo, es posible entrar en los compartimentos que no estén cerrados con llave.
- El guardia que vigila el vagón del equipajes realiza continuas salidas para avisar de los turnos de comida y la llegada a las distintas estaciones. Esos son los momentos ideales para poder entrar en dicho vagón.

necesarias para acabar el juego. Algunos acontecimientos vitales no siempre ocurren a la misma hora, y pueden completarse de distintas maneras, lo que dará lugar a subtramas y finales diferentes.
En este Patas Arriba se muestra una de las posibles soluciones, enfatizando las acciones principales para completar el juego, aunque pueden realizarse muchas más a lo largo de la aventura.

ALIEN TRILOGY

Teclea las siguientescombinaciones de teclas mientras juegas:
comeandhaveago: Te da todas las armas.
ifyouthinkyouarehardenough: Te da todas las armas y munición sin límites.
nadiapopov#: Saltar al nivel #.

BEASTS & BUMPKINS



Para activar los trucos teclea: "**kneelbeforeme**", y podrás obtener lo siguiente:
Ctrl+F6: Muestra todo el mapa.
0103: Mas niños.
g: Dinero infinito.

BLOOD & MAGIC

Mantén pulsada la tecla **Alt** mientras tecleas estos códigos:
Boost: Recuperar Maná.
elminster: Todo investigado.
fog? what fog?: Muestra todo el mapa.
acolyte: Golem.
alaska: Gnomo.
body guard: Guardián.
concrete: Golem de Piedra.
fatal attraction: Furia.
father: Clérigo.
flying monkies: Gárgola.
jareth: Goblin.
lancelot: Paladín.
merlin: Mago.
merv: Grifón.
microsquish: Juggernaut.
mother in law: Arpía.
needs food badly: Guerrero.
raise dead: Zombie.
seduction: Ninfa
shadow: Espíritu.
smog: Gusano Gigante.
wolverine: Druida.
yógi: Ranger.

BLOOD

Para usar los trucos, presiona la **T** (o la tecla que hayas configurado para hablar) seguido del código, y luego presiona **Enter**.
mpkfa: Modo Dios.
capinmyass: Quita el modo Dios.
lara croft: Armamento ilimitado.
idaho: Todas las armas.
montana: Todas las armas y objetos.
spork: Salud al 200%.

griswold: Escudos al 200%.
keymaster: Todas las llaves.
satchel: Todos los objetos.
cousteau: Traje de buceo, y 200% salud.
onering: Invisible.
calgon: Salta a otro nivel.
goonies: Todo el mapa.
kevorkian: Suicidio.
rate: Muestra el rendimiento de frames por segundo.
jojo: Borracho.

CAPITALISM PLUS

Los siguientes son los códigos válidos en este interesante juego de estrategia:
$$$***$$$: $100,000,000.
???*???:** Descubres todos los nuevos productos.

CRUSADER: NO REGRET

Para permitir la utilización de los trucos que te pasamos a dar a seguidamente, debes teclear "**loosecannon16**", y a partir de entonces podremos usar:
Alt+F7: Pasar de nivel
Ctrl+F10: Modo Dios
Ctrl+V: Estadísticas de sistema, número de versión y demás.
F: Definición de animaciones de objetos.
F7: Saltar nivel.
F10: Todas las armas, objetos y energía a tope.
jassica16 y luego F10: Película oculta.

DAEDALUS ENCOUNTER



Para poder acceder a cualquier escena, en el menú principal, seleccionar **Game**, pulsa **ALT+F5** y selecciona **JUMP TO.**
Para acabar cualquier puzzle: pulsa **ALT+MAYUS** así como la primera letra del puzzle.
Y si es un puzzle en órbita: Pulsa **ALT+MAYUS+i.**

DEADLOCK

En Deadlock, presiona **Ctrl y F1** para acceder a la pantalla de trucos, entonces introduce:
Ghoti: Finaliza el actual proyecto de investigación.
Frodo: Aumenta la población.

Makeitso: 5.000 créditos y 100 de todos los recursos.
Touche: Ver cualquier vídeo.

DESCENT II

En «Descent II», teclea estos códigos durante el juego:
Alifalafel: Accesorios.
Almighty: Modo Dios.
Bittersweet: Muros psicodélicos.
Duddaboo: Armas especiales.
Fopkjewa: Gana el nivel, consigues todos los objetos, etc.
Frametime: Muestra los fotogramas por segundo.
Godzilla: Matas los enemigos chocando contra ellos.
Honestbob: Todas las armas.
Joshuaakira: Mapa completo.
Lpnlizard: Armas guiadas.
Rockrgrl: Automapa completo.
Spaniard: Elimina todos los robots.

DESTRUCTION DERBY

En «Destruction Derby», selecciona cualquier carrera del modo championship e introduce como nombre:
!damage!: Sin Daños.
!speedy!: Coche más rápido.
nplayers: Elegir el número de coches adversarios.
reflect: Circuito oculto.

FALLEN HAVEN

Introduce estos códigos al iniciar el juego, de la siguiente forma, por ejemplo:
fallen.exe -MQWIERDSTUFF
-MQCASH: Modifica tu número de créditos con Ctrl+ y Ctrl-.
-MQWIERDSTUFF: Construye unidades secretas en las barracas.

FLASHBACK



Para jugar sin enemigos, escribe como password **PIXEL**. Los códigos en el nivel difícil son:
TOHOLD
ZZZAP
FUGU
NOWA
CAPSUL
PICOLO
MANIAC
FROGGER 3D
Presiona **Escape** y teclea los siguientes códigos.

no more road splats: Vidas Infinitas.
show me more zones please: Todas las zonas.
way too hard for the likes of me: Todos los niveles.

HELLFIRE (DIABLO)

Para tener acceso a unas nuevas opciones en crea un fichero llamado **COMMAND.TXT** en el directorio de Hellfire. El fichero debe obtener la siguiente línea:
cowquest;theoquest;bardtest;NestArt;CryptArt (todo junto).
Con esto se consigue tener nuevas misiones en el juego y poder jugar con un nuevo personaje, la Barda. Es el personaje más regular de todos, puede manejar dos armas a la vez (sumando el daño de ambas) y tiene como hechizo propio el de identificar objetos. Puede acabar con tres enemigos de un golpe.

HEROES OF MIGHT & MAGIC II

Teclea los siguientes números en la pantalla de la aventura:
8675309: Ver el mapa entero.
32167: Da al héroe activo 5 dragones negros.
911: Ganar la partida.
1313: Perder la partida.

IMPERIUM GALACTICA



En el juego «Imperium Galactica», mantén pulsado **Shift** (Mayúsculas) y teclea **"karoly"**. Ahora prueba con estos trucos:
C: Todas las colonias e inventos
C: La segunda vez que la pulses permitirá trucos en los planetas.
V: 100000 Créditos extra.
5: Primer Rango.
6: Segundo Rango.
7: Tercer Rango.
8: Cuarto Rango.
9: Quinto Rango.

LEGACY OF KAIN

Usa estas combinaciones de teclas mientras juegas para obtener diversas ayudas extra:
Izquierda, derecha, ataque, acción, arriba: Podrás revisar el Diario Oscuro.
Derecha, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha,

izquierda: Toda la magia.
Arriba, derecha, ataque, acción, arriba, abajo, derecha, izquierda: Toda la salud.

LEMMINGS 3D



Al comienzo de un nivel cualquiera de 3D, teclea "**rasputin**", el cursor cambiará de forma. Ahora podrás disparar a los lemmings en lugar de salvarles. El número de muertos que consigas será considerado el número de salvados para el nivel en cuestión.

LOST VIKINGS

Códigos para los últimos niveles de «The Lost Vikings»:
Nivel 37: **PDDY**
Nivel 38: **TRPD**
Nivel 39: **TFFF**
Nivel 40: **FRGT**
Nivel 41: **4RN4**
Nivel 42: **MSTR**

MASTER OF ORION II

Manteniendo la tecla **Alt** pulsada se pueden conseguir ventajas, tecleando lo siguiente:
canbonly1: Todos los jugadores del ordenador se unen en contra tuya.
einstein: Toda la tecnología.
iseeall: Muestra todos los planetas y jugadores.
menlo: Mineros robóticos.
moola: 1000 BC.
score: Muestra la puntuación de tu partida actual.

MASTER OF MAGIC

En la pantalla de magia (**Magic Screen**) mantén pulsada la tecla **Alt** y teclea:
Alt-POWER: Podrás lanzar cualquier hechizo incluyendo Spell of Mastery, también recibirás una buena cantidad de mana.
Alt-REVEAL: Verás el mapa completo, también a todos los magos (has de salir de la pantalla de magia y volver a entrar para que esto se te muestre)

MECHWARRIOR 2: MERCENARIES

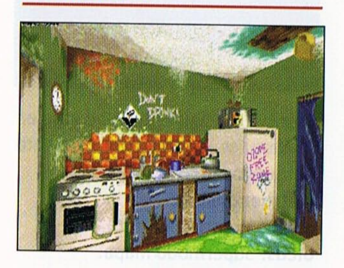
Para introducir los trucos, durante el juego, pulsa simultáneamente

CTRL+ALT+SHIFT y sin soltarlos:
ANTIJOLT: Activar expansión de tiempo.
ITSDABOOOMB: Daña al enemigo seleccionado.
WALKTHISWAY: Seguimiento automático del enemigo.
CRAZYSEXYCOOL: Te da jumjets ilimitados.
BEHOLDMYGLORY: Activa el modo "FREE EYE". Se desactiva con "**C**".
ONTIMEEVERYTIME: Activa compresión de tiempo.
UNDFLASHYFLASHY: Todas las armas a la vez.
OOOHHHLLLAAALLLAAA: Seguimiento por calor.
LIKETHECOMSTARBABY: Acabar la misión.
INMYBEAUTIFULBALLOON: Aumenta el número de jumpjets.
DOREDJACKANDTIKRULES: Elimina enemigos seleccionados.
ISEENFIREANDISEENRAIN: Munición ilimitada.
SUPERFUNKICALIFRAGISEXY: Inmunidad total.

MORTAL KOMBAT III

Escribe las siguientes combinaciones numéricas detrás de mk3; por ejemplo: "**mk3 666**".
666: Permitido humo.
831: Caracteres sombríos.
1995: Caracteres transparentes.
8000: Modo Turbo.
8888: Caracteres anchos.
12345: Caracteres altos.
54321: Caracteres pequeños.
603015: Modo Lento.
1000000: Shao Kahn y Motaro pueden ser usados en el modo de dos jugadores.
4862222: Si bloqueas un golpe pierdes la mitad de tu energía.

NORMALITY



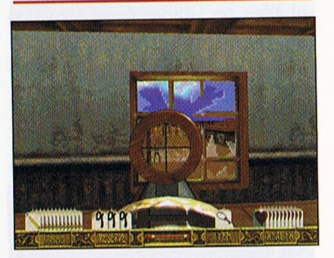
Durante el juego, teclea **"wendy"** y presiona **Enter**. Ahora, presiona **"g"** para acceder a cerca de cien escenas de vídeo (incluyendo la secuencia final del juego); **F1** te dará acceso a cualquier lugar del juego.

NUCLEAR STRIKE

Desde la pantalla de Salvar/Cargar partidas, introduce en la ventana

de Passwords las siguientes combinaciones para obtener ventajas:
Chainmail: Armadura infinita.
Gunsrus: Munición infinita.
Unleaded: Combustible infinito.

OUTLAWS



Escribe los siguientes códigos, en minúsculas, en cualquier momento del juego:
olairhead: Modo volador.
olash: Munición infinita.
olcds: Supermodo mapa.
olpostal: Todas las armas y munición posibles.
olredlite: Congela a los enemigos.

PANDEMONIUM

Estos códigos dan **14 ankhs, 8 corazones**, acceso a todos los niveles y el arma que se indica junto al código:
AOIMFPIJ: Fuego.
AOEMDPIJ: Hielo.
AOMMHPIJ: Shrinker.
Códigos para los niveles:
11. **LOCACMGI**
12. **KACACIIM**
13. **OAIAIDLB**
14. **ELIIAODC**
15. **OEIAIELJ**
16. **OGIAJEEB**
17. **AHMCBCMD**
18. **AJECBDEF**

PRIVATEER 2: THE DARKENING

Aprieta **ALT-N** durante el vuelo. Aprieta **F** (encontrar) y escribe lo siguiente:
CHILL OUT: Temperatura de láseres hasta 0.
NAPALM: Infinitos misiles (ALT-S).
NO TALENT: Invulnerabilidad
PETY PETY: Postquemador lleno de gasolina.
REP ME UP: Reparar la nave.

X-WING VS TIE FIGHTER

Para aumentar tu rango debes de editar el fichero de extensión **.PLT** (que es en el que se guardan las características de los pilotos) y modificando su posición **2426** (con un editor hexadecimal), modificando su valor a **18** te convertirás en maestro Jedi.

Este libro se incluye conjunta e inseparablemente
con la revista Micromanía 40


HOBBY PRESS